DVD

2 PEŁNE WERSJE GIER!

- GUILTY GEAR X2 RELOAD NOWA BIJATYKA
- HITMAN: CODENAME 47

TYLKO 6,40 ZŁ

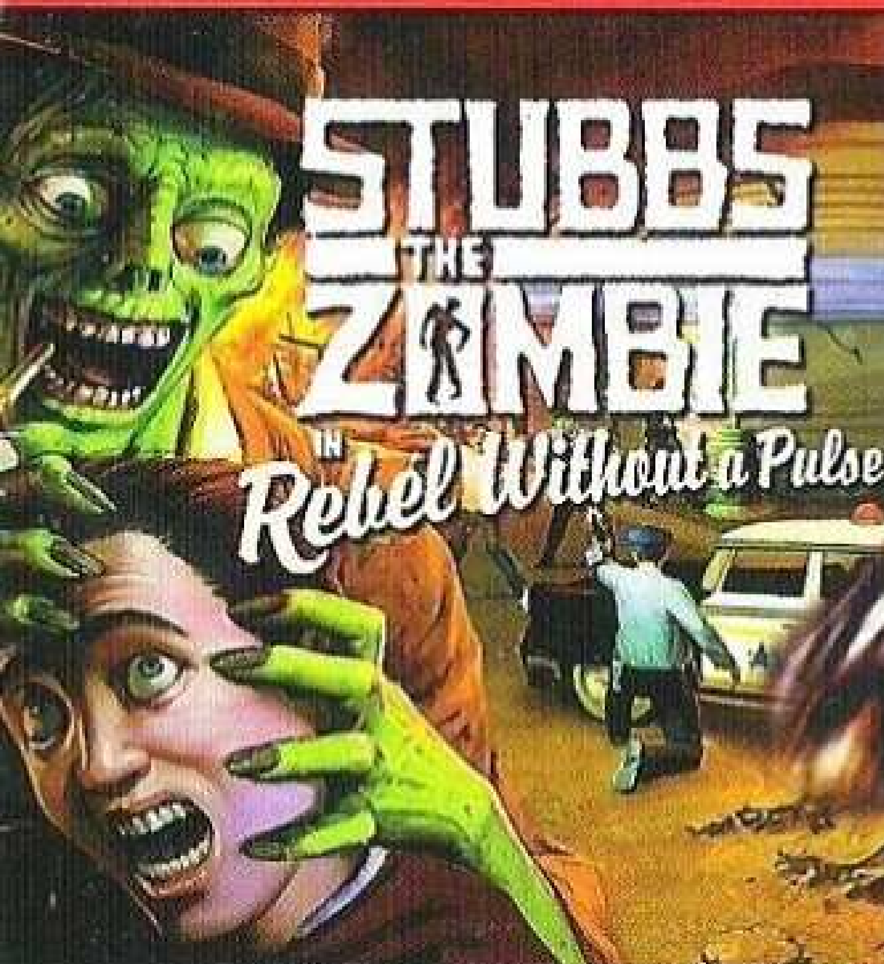
CLICK!

Cena 6,40

Mutacja 1 Nr 02/2006 Cena 6,40 zł (w tym 7% VAT)



Mamy informacje, jakich nie znajdziesz nigdzie indziej!



Nowa gra twórcy Halo! Kosmitów zastąpiły zombiaki...



Najlepsza gra akcji na PC? Sprawdź w naszej megarecenzji!

Gra równie dobra jak kinowy przebój?

Pierwsza recenzja w Polsce!

OPOWIEŚCI Z NARNII
LEW, CZAROWNICA I STARA SZAFA

Kompletny poradnik do **Civilization IV!!!**




INDEX: 351555 ISSN: 1509-0558

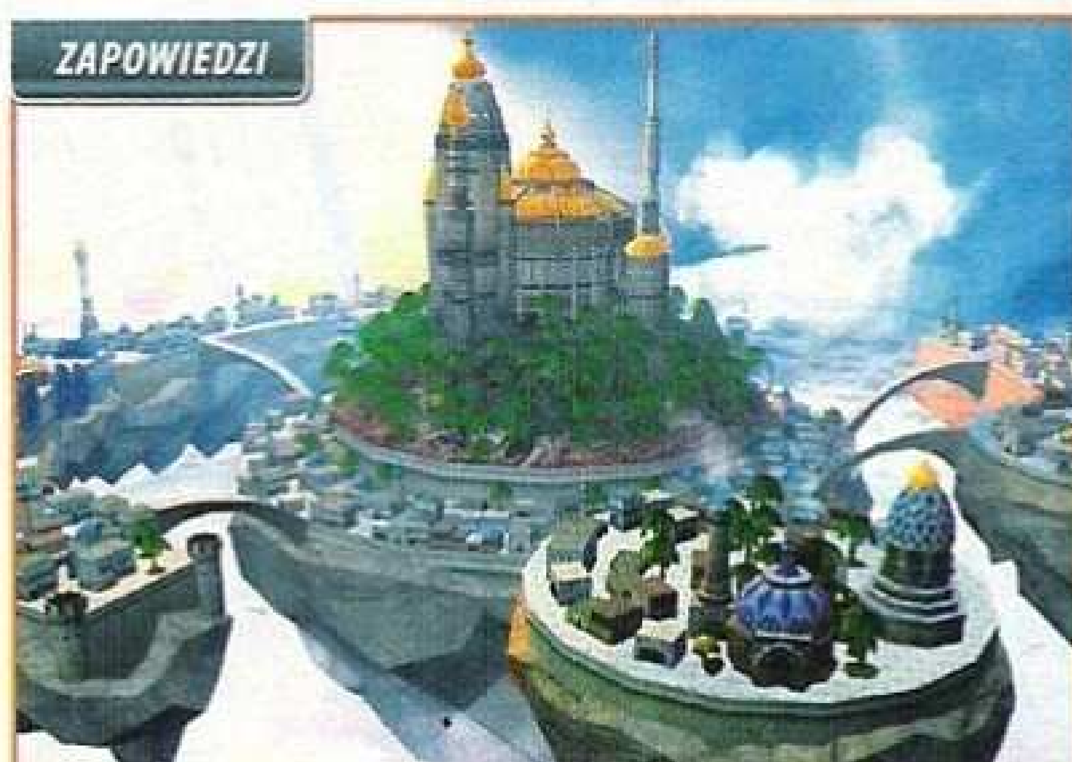
w numerze 02/2006

DZIAŁY STAŁE

ZAPOWIEDZI

TEMAT NUMERU

RECENZJE



Heroes of M&M V s. 06



PoP: Dwa Trony s. 24



Stubbs the Zombie s. 32

EXTRA

PORADNIK

NIE TYLKO GRY

Zima, panie, zima...

No i nastała zima. Jesteśmy już po świętach, mamy nowy rok i jak zwykle okazuje się, że w pierwszych miesiącach każdego Anno Domini branża zapada w sen (zimowy?). Gracze mają dobrze, bo przed gwiazdką wychodzi zazwyczaj tyle gier, że bawić się można nimi spokojnie do marca. My jesteśmy w dużo gorszej sytuacji, bo trudno przygotować atrakcyjny numer, kiedy premier jest jak na lekarstwo. Ale czego się nie robi dla czytelników! Sięgnęliśmy po specjalne środki – przy pomocy tego dżentelmena z prawej – i przygotowaliśmy kolejny numer, napakowany zapowiedziami, recenzjami i poradami od okładki po ostatnią stronę.



Gdyby nie pomoc jednostek specjalnych, byłoby trudno zdobyć gry do recenzji...

W tym numerze warto przede wszystkim zwrócić uwagę na zapowiedzi. Mamy informację na temat gier **Heroes of Might & Magic V** oraz **Splinter Cell: Double Agent**, które trudno będzie wam znaleźć gdzie indziej. Dalej recenzujemy ostatnią część trylogii **Prince of Persia** (noszącą podtytuł Dwa Trony), nową grę twórcy Halo zatytułowaną **Stubbs the Zombie**, ścigamy się w rewelacyjnej samochodówce World Racing 2 i skradamy w Cold War. Testujemy też grę wykorzystującą licencję kinowych „Opowieści z Narnii" – sprawdź sam, czy jest równie dobra jak film. Zapraszamy także do konkursu, w którym wybieramy najlepsze gry minionego roku – warto zagłosować na ulubione tytuły, nawet jeśli zwycięstwo GTA: San Andreas jest niemal pewne...

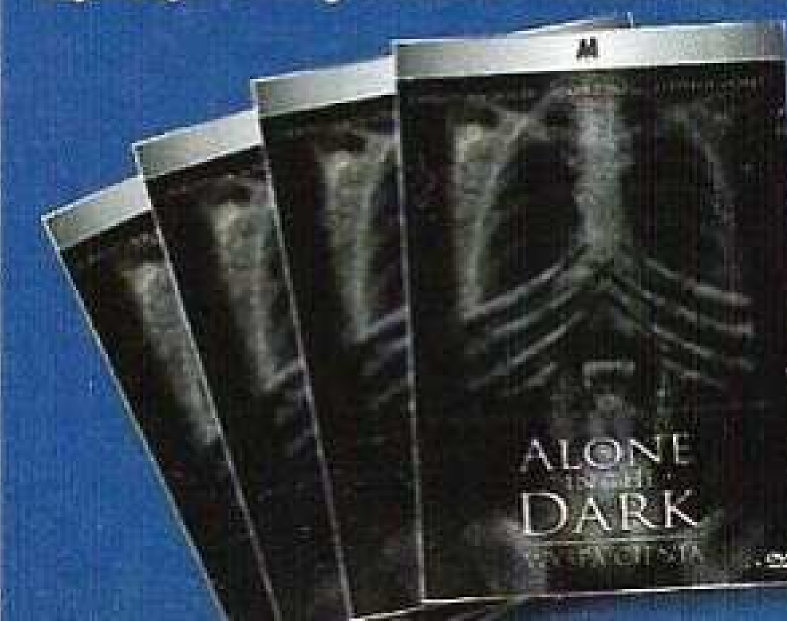
Redakcja

Następny Click w sprzedaży już 14 lutego!

A w nim na pewno*:
– recenzje m.in. Knights of the Temple II, X3: Reunion, Neuro Hunter, Gene Troopers i wielu innych,
– zaskakująco dobre pełne wersje gier
oraz wiele innych ciekawych materiałów!

*na pewno – chyba że po sylwestrze wszyscy długo będą dochodzić do siebie...

KONKURSY



Chcesz wygrać ten film? Zajrzyj na stronę 60!

PEŁNA WERSJA

Guilty Gear X2 Reload

Takiej gry jeszcze w Clicku nie było – **Guilty Gear X2 Reload to najlepsza dwuwymiarowa bijatyka dostępna na PC**, godny następca kultowej serii Street Fighter. Ta gra dziedziczy po wielkim pierwowzorze podstawy rozgrywki, ale wzbogaca je o szereg nowych elementów, jak również o **niezwykłych, szalonych bohaterów.**

Wśród wojowników dostępnych w Guilty Gear X2 Reload znaleźć można m.in. piratkę wymachującą gigantyczną kotwicą, ubranego w biały garnitur chudzielca z papierową torbą na głowie, **wiedźmę, która lata na elektrycznej gitarze**, oraz Angola korzystającego w walce z yo-yo. Najważniejsze jest jednak to, że choćby wojownicy byli totalnie zwariowani, każdym z nich gra się doskonale, a **Guilty Gear X2 Reload to przykład na perfekcyjnie wyważoną bijatykę** (a miłośnicy gatunku wiedzą, jak trudne jest to zadanie).

Wśród wielu trybów rozgrywki, jakie oferuje Guilty Gear X2 Reload, znajdują się również opcje pozwalające na grę w multiplayerze. Jednak **nawet wtedy, kiedy grasz sam, Guilty Gear X2 Reload nie nudzi** – poza prostymi walkami jeden-na-jeden gra wyposażona jest również w tryb Story, w którym poznajesz historię każdego z jej bohaterów!

Lepszej bijatyki na PC nie znajdziesz nigdzie indziej. **Wyciągaj płytkę Clicka i instaluj Guilty Gear X2 Reload.**







Minimalne wymagania gry
Guilty Gear X2 Reload
procesor 800 MHz, 256 MB pamięci RAM, karta graficzna z 64 MB pamięci, system operacyjny WIN 98/2000/ME/XP.

PEŁNA WERSJA

Hitman: Codename 47



Klasyczna gra akcji i produkcja, dzięki której dostaliśmy **jednego z najbardziej charakterystycznych bohaterów w całej historii gier komputerowych.**

Bohater ten to skrytobójca, morderca na zlecenie z kodem paskowym wytatuowanym na karku. W tej części gry poznasz zaledwie kilka faktów na jego temat, dopiero w późniejszych odsłonach cyklu szczegółów tych pojawia się więcej. To jednak pozwala skupić się na stawianych przed zabójcą misjach oraz **eliminowaniu wyznaczonych celów bez żadnych skrupułów.** To właśnie twoje zadanie!

Minimalne wymagania gry
Hitman: Codename 47
procesor 300 MHz, 128 MB pamięci RAM, karta graficzna z 12 MB pamięci, system operacyjny WIN 98/2000/ME/XP.

Sprawdź koniecznie!

ATI Catalyst 5.13



Najnowsze sterowniki do kart graficznych firmy ATI – dzięki nim nowe gry działać będą szybciej i bardziej stabilnie.

Neuro Hunter



Wersja demo FPS-a nawiązującego do kultowej produkcji Deus Ex. Już za miesiąc zamieścimy recenzję tej gry!

Halo: Zero



Freeware'owa produkcja stworzona przez fanów gry Halo – przedstawia poziomy i postacie znane z oryginału w oldskulowej grafice 2D. To trzeba zobaczyć!

Zawartość płyt CLICK! 02/2006

CD1
- **Pełna wersja:**
Guilty Gear X2 Reload
- **Dodatek:**
ATI Catalyst 5.13
- **Wersja demo:**
World Racing 2

CD2
- **Pełna wersja:**
Hitman: Codename 47
- **Wersja demo:**
Neuro Hunter
- **Freeware:**
Halo: Zero
- **Tapety:**
Battlefield 2: Jednostki Specjalne
Crazy Frog Racer
Heroes of Might & Magic V
Stubbs the Zombie
World Racing 2

DVD
- **Pełne wersje:**
Guilty Gear X2 Reload
Hitman: Codename 47
- **Extra:**
S.W.I.N.E. (wersja świąteczna)
- **Wersje demo:**
And Then There Were None
Atomic Battle Dragons
Deluxe Ski Jump 3
Hammer & Sickle
Neuro Hunter
Quake 4
TOCA 3 (nowe demo!)
Voyage: Inspired by Jules Verne
- **Freeware:**
Halo: Zero
Ultima V: Lazarus
- **Trailer:**
Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent
- **Tapety:**
Battlefield 2: Jednostki Specjalne
Crazy Frog Racer
Heroes of Might & Magic V
Stubbs the Zombie
World Racing 2

Jeśli coś nie działa

Wszystkie gry zamieszczone na naszych CD zostały sprawdzone przed wysłaniem do tłoczni. Mimo to nie możemy zagwarantować prawidłowego działania programów na wszystkich konfiguracjach komputerowych.

Problemy z uruchomieniem gier są zazwyczaj związane z nieprawidłową konfiguracją PC lub niepoprawnym działaniem sterowników karty graficznej lub DirectX.

Przypominamy, że biblioteki DirtectX muszą być zawsze instalowane jako ostatnie. Wskazana jest też ich reinstalacja po wgraniu nowych sterowników karty graficznej.

Wiele problemów może rozwiązać instalacja najnowszych wersji sterowników do kart graficznych, jednak w wypadku starszych modeli jest to często niezalecane! Przed instalacją sprawdź, które wersje plików są wskazane dla twojej karty!

By upewnić się, czy problemy związane są z wadliwym tłoczeniem płyty, czy z niewłaściwą konfiguracją komputera, sprawdź działanie gry na innej maszynie (np. u kolegi).

Jeśli problemów nie udaje się rozwiązać i powtarzają się one na więcej niż jednym komputerze, dzwoń:

(0-71) 341-20-83 wew. 100
w dni powszednie od 11.00 do 15.00.

Reklamacje pocztą prosimy wysyłać na adres:

Wydawnictwo Bauer
ul. Sukiennice 6
50-107 Wrocław

koniecznie z dopiskiem:
„REKLAMACJA CLICK!"

Klasyczne patenty na grywalność w nowej, miłej dla oka oprawie – HoM&M V ma szansę zdobyć serca zarówno weteranów, jak i nowych graczy.

Kiedy Janko przybył do najbliższego hipermarketu, okazało się, że promocja dawno się skończyła. Nie będzie PSP na te święta...

HEROES V OF MIGHT AND MAGIC

Piąta część Heroes of Might & Magic (poprzednio pisaliśmy o grze w numerze 06/2005) od początku zresztą zapowiada się bardzo dobrze. Rzadko kiedy zdarza się, by zespół programistów (w tym wypadku rosyjskie studio Nival, twórcy m.in. Etherlords czy Silent Storm) sam zgłosił się do właściciela tytułu (Ubisoft) z propozycją przygotowania nowej części cyklu. Dla Rosjan HoM&M V to projekt ważny z dwóch względów. Po pierwsze stanowi okazję, by wejść do pierwszej ligi i zacząć przyjmować zlecenia od największych koncernów w branży, po drugie zaś daje sposobność stworzenia nowej odsłony serii, w którą spora część rosyjskich koderów zagrywała się w młodości. Ten **entuzjazm i zaangażowanie w projekt autentycznie widać!**

Fanom grającym w „hirołsów" niezbyt przypadła do gustu ostatnia, czwarta część cyklu. Ucieszy ich więc wiadomość, że **HoM&M V będzie bazował przede wszystkim na rozwiązaniach z trzeciej części serii, wciąż uważanej za najlepszą.** Istota zabawy jest w obu grach niemal identyczna – to turowe strategie fantasy, w których na mapie królestwa zarządzasz miastami i przesuwasz armie dowodzone przez bohaterów o specjalnych zdolnościach, w warstwie taktycznej zaś rozgrywasz bitwy, które są nieuniknionym, a jednocześnie najważniejszym elementem każdego scenariusza.

Tym razem **gra będzie podzielona na sześć kampanii** – po jednej dla każdej z frakcji, tj. Haven, Inferno, Necropolis, Academy, Sylvan, Dungeon – **z pięcioma misjami każda.** Dużą zmianą, którą do serii wprowadza najnowsza część „hirołsów", jest zastosowanie trójwymiarowego silniczka graficznego, zarówno na poziomie strategicznym, jak i taktycznym. Kamerą będzie można tak manipulować (obracać, przybliżać itd.), by **widoczne były wszystkie szczegóły jednostek. Warto dodać, że zaprojektowano je na podstawie grafik Olivera Ledroita**, znanego francuskiego rysownika komiksów (twórca m.in. serii Kroniki Czarnego Księżyca).

Teraz garść informacji dla weteranów cyklu. Podobnie jak w trzeciej części „hirołsów", **bohaterowie nie będą obecni na aktywnym polu bitwy (stoją poza siatką, po której poruszają się jednostki)**, chociaż będą mogli atakować lub rzucać czary na jednostki biorące bezpośredni udział w starciu. Będą natomiast zdobywali w walce doświadczenie, po przejściu na kolejny poziom automatycznie wzrośnie im jeden z parametrów (m.in. szczęście, obrona, atak), będą także mogli wybrać którąś z czterech dostępnych w danym momencie umiejętności specjalnych. Wykonując questy, pokonując niektórych przeciwników lub po prostu znajdując je na mapie strategicznej, herosi będą również zdobywać specjalne artefakty, dodatkowo zwiększające ich umiejętności.

Ważniejsze od możliwości atakowania wrogich jednostek będą jednak czary rzucane przez bohaterów. **Szkół magii w nowej części „hirołsów" będzie sześć, z przynależnych do nich czarów będzie mógł korzystać każdy z bohaterów, niezależnie od frakcji.** Tak przynajmniej jest w chwili obecnej, choć Erwan Le Breton, jeden z producentów gry, przyznaje, że te mechanizmy rozgrywki cały czas się zmieniają i finalna wersja może różnić się od tego, co nam zaprezentowano.

No właśnie... Właściwie wszystkie podane do tej pory informacje można było znaleźć już wcześniej, my jednak **wybraliśmy się do siedziby Ubisoftu w Paryżu, by zdobyć trochę najświeższych wieści na temat HoM&M V.** Było warto, bo praca wre, a nowe rozwiązania znacząco różnią się od tego, co programiści zapowiadali nawet kilka tygodni temu.

Najważniejszą z najnowszych zmian jest ostateczne ustalenie wielkości pola walki w trybie taktycznym. Wcześniej planowano wprowadzenie obszaru zależnego od wielkości armii biorących udział w starciu, **ostatecznie zdecydowano**

Pole bitwy

Po wielu testach pole bitwy zmienione zostało ostatecznie na „szachownicę" o wymiarach 8x10.

Bohaterowie nie mogą stać się obiektem ataku, sami mogą natomiast atakować jednostki przeciwnika, rzucać czary ofensywne i defensywne.

Kiedy wybierzesz dynamiczne rozgrywanie bitew, masz tylko kilka sekund na wykonanie kolejnego posunięcia. Ile? To pokazuje liczba na wizerunku aktywnej jednostki.



Przed rozpoczęciem bitwy, w tzw. Tactics Mode, gracze rozmieszczają swoje jednostki, każdy w dwóch pierwszych rzędach odpowiedniej strony pola walki.

Każdy z potworów atakuje w nieco inny, charakterystyczny dla siebie sposób – np. koncentruje się na przeciwnikach stojących w drugiej linii lub jednym uderzeniem trafia trzy jednostki znajdujące się przed nim.

Pasek inicjatywy pokazuje kolejność ruchu jednostek, zależną od ich współczynnika inicjatywy, rzuconych czarów itd.

A w tym gaju tak ponuro, że aż przeraża mnie...

Niektóre jednostki zajmują więcej niż jedno pole.

Biblia HoM&M

Twórcy nowej części „hirołsów" doszli do wniosku, że świat znany z poprzednich odsłon serii jest zbyt pogmatwany, postanowili więc stworzyć nowe uniwersum, do wykorzystania w Heroes of Might & Magic V, nadchodzącej grze akcji Dark Messiah of Might & Magic i wszystkich późniejszych produkcjach z Might & Magic w tytule. Zespół kierowany przez Erwana Le Bretona opracował całą historię nowego świata (wymyślone wydarzenia obejmują łącznie okres 2000 lat!!!), stworzył frakcje, kreatury itd. **Całość została zawarta w tzw. „world bible" (biblia świata), która liczy ponad 100 stron.** Jest ona wykorzystywana przez programistów, dostaną ją również autorzy planowanych książek osadzonych w świecie Might & Magic, część materiałów gracze znajdą zaś na oficjalnej stronie internetowej gry oraz w instrukcji.

Metra tutaj nie zbudujesz...

Robin Troop: Szkielety w rajtuzach

się jednak na szachownicę o wymiarach 8 na 10, niezależnie od liczby jednostek i rodzaju bitwy (np. zdobywanie miast również będzie rozgrywane na mapie o standardowej wielkości). Dzięki temu modele jednostek będą na tyle duże, by gracze mogli im się dokładnie przyjrzeć, a walki prowadzone armiami różnej wielkości będą równie ciekawe.

Duże zmiany zaszły również w trybie multi. Poza jego standardowymi wersjami (w tym także trybem hot-seat do gry na jednym komputerze) **dodano dwa nowe warianty – Duel Mode i Ghost Mode.** Ten pierwszy przeznaczony jest do szybkich, kilkunastominutowych rozgrywek. Twórcy porównują go do takich gier jak... bijatyki Tekken czy Soul Calibur. Dlaczego? W Duel Mode gracze będą wybierali po jednym herosie (każdy z ustaloną armią, umiejętnościami i artefaktami) i rozgrywali między sobą bitwy na mapie taktycznej. Najlepszy gracz po trzech bitwach-rundach wygrywa całe spotkanie.

Nowych pomysłów jest tu sporo, a biorąc pod uwagę aktywność rosyjskich programistów, w dniu premiery HoM&M V może zaskoczyć jeszcze bardziej.

Jeszcze ciekawszy jest tryb Ghost Mode, który ma rozwiązywać problem z nudnym oczekiwaniem na zakończenie tury przez innego gracza. **Zamiast patrzeć w sufit, będziesz kierował duchem – początkowo jednym, później kilkoma – którego zadaniem będzie eksplorowanie mapy** i śledzenie aktywnego gracza. Im dłużej będzie on zwlekał z zakończeniem rundy, tym większa będzie energia ducha. Może on ją spożytkować na wzmocnienie sześciu różnych umiejętności – haunt, posses, curse, devour, guard i vision. Pozwolą one np. „rzucić klątwę" na innego bohatera, co obniży wartość jego parametrów, lub też „opętać" neutralne jednostki i przejąć nad nimi kontrolę w kolejnej bitwie. Tę drugą opcję możesz wykorzystać, by ułatwić sobie zwycięstwo (bo walczysz... sam ze sobą), albo by sprawić niespodziankę przeciwnikom (bo nie wiedzą, że walczą z człowiekiem, a nie AI).

Nowych pomysłów jest więc sporo, a biorąc pod uwagę aktywność rosyjskich programistów, w dniu premiery HoM&M V może zaskoczyć jeszcze bardziej. Będzie to jednak raczej zaskoczenie pozytywne – gra wygląda cudnie, a robią ją doświadczeni developerzy. Czekając na premierę nowych „hirołsów", możemy więc spać spokojnie, choć dla bardziej niecierpliwych fanów tej zacnej, liczącej ponad 15 lat serii będzie to chyba trudne.

Magiczna zbroja Smocza Winorośl chroni przed ciosami miecza, ale trudno w niej zachować higienę...

Heroes of Might & Magic V

Producent:	Dystrybutor PL:
Nival	CD Projekt

http://www.mightandmagic.com/

Premiera: marzec 2006

Gatunek: strategia

+ doskonała oprawa graficzna • wzorowana na najlepszej części cyklu • oryginalne tryby dla wielu graczy

− powolne tempo rozgrywki • zmiany wprowadzane w ostatniej chwili mogą wpłynąć na jakość beta testów

Heroes of Might & Magic V zmierza w bardzo dobrym kierunku. Szykuje się gratka zarówno dla tych, którzy dopiero poznają serię, jak i starych wyjadaczy.

Autor: Foch77

Gracze wielokrotnie udowodnili, że lubią, gdy bohaterkami gier są dojrzałe, „wykształcone" (zwłaszcza z przodu) kobiety, często posługujące się gadżetami sado-maso. Jak więc przyjmą nastolatkę z plecakiem w kształcie pluszowego misia?!

Mroczna tajemnica Dirt: za młodu była specjalistką od piruetów w szkole baletowej.

D.I.R.T.



W pogoni za Dirty...

A ciebie nazwę Pimpuś...

Dirt, bo tak zwie się bohaterka tej gry, nie jest jednak młodą, infantylną dziewczyną w różowych ciuszkach. To ostra, ubrana w czarny, obcisły strój siksa, w kilku miejscach poprzekłuwana kolczykami. **Ten plecaczek został dodany chyba tylko dla niepoznaki, żeby jakoś odróżnić ją wizualnie od Blood Rayne.** A na pierwszy rzut oka damy mają ze sobą wiele wspólnego.

D.I.R.T. to szybka gra action adventure, w której wcielisz się w... Dirt – bohaterkę z przypadku. Dziewczę wyrusza wraz ze znajomymi na wycieczkę i jakimś sposobem trafia na pustynię do Nevady, gdzie akurat odbywa się supertajny wojskowy eksperyment o kryptonimie G.I.Ants. Oczywiście coś idzie nie tak, przez co **małe żuczki i inne latające robaczki zamieniają się w gigantyczne, krwiożercze bestie.** Do bohaterki oczywiście będzie należało uratowanie swoich przyjaciół i świata.



Co bierzemy na wycieczkę, jeśli to miś służy za teczkę?!

Czy jednak to, że dokonać tego musi akurat Dirt, jest całkowitym zbiegiem okoliczności? Niekoniecznie, być może odpowiedzi dostarczy zgłębienie jej ponoć mrocznej przeszłości...

Gra studia Nu Generation początkowo miała zwać się Origin of the Species, później tytuł zmieniono na D1rT, by w końcu za ostateczną (przynajmniej w chwili pisania tego tekstu) uznać nazwę D.I.R.T. (B.A.R.D.Z.O. oryginalny tytuł. Niedługo chyba zaczniemy obniżać oceny produkcjom, których autorzy prezentują tak wielką „inwencję"). Założenia się za to nie zmieniły: **tak czy inaczej jest to gra akcji w TPP, z leciutkim ukłonem w stronę RPG (w postaci bardzo prostego systemu punktów doświadczenia).** Autorzy na potrzeby D.I.R.T. opracowali specjalny system „Play as you want", który pozwala na ukończenie każdego z poziomów w sposób, jaki ci najbardziej odpowiada. Czy jesteś zwolennikiem skradanek, czy ostrej strzelaniny – zawsze powinieneś znaleźć coś dla siebie.

Czy jesteś zwolennikiem skradanek, czy ostrej strzelaniny – powinieneś znaleźć w D.I.R.T. coś dla siebie.

Nieco przydatnych liczb. Gra podzielona jest na 14 poziomów osadzonych w różnych sceneriach. Dirt będzie miała do dyspozycji ponad 20 rodzajów broni. **Poza standardowymi pistoletami, karabinami i wyrzutniami rakiet do rąk dostanie też narzędzia mniej typowe, np. Gravition beam, być może będzie też mogła korzystać z mocy PSI.** Bardzo istotny dla walki będzie też zakres ruchów bohaterki. Autorzy zaprojektowali ponad dziesięć specjalnych ofensywnych i defensywnych zachowań, które sprawią, że akcja będzie znacznie efektowniejsza i bardziej naturalna.

Przeciwnikami Dirt będą przede wszystkim wielkie, zmutowane robale, ale na tym oczywiście nie koniec. Jak przystało na eksperyment wojskowy, do akcji włączą się również specjalnie wyszkolone oddziały komandosów, które również będziesz eksterminować. **Nie wszystko, co żyje, będzie jednak twoim wrogiem. W grze napotkasz również wielu NPC-ów**, których będziesz mógł uratować, dowiadując się przy okazji od nich o istotnych, pchających akcję wydarzeniach.

Niewiele można na razie powiedzieć o technikaliach. Nu Generation zapowiada oczywiście rewolucyjny i znakomity silnik fizyczny, dobry ragdoll, realistyczne zachowanie pojazdów (choć nie wiadomo, czy będzie można nimi jeździć, czy tylko je obserwować) itp. Ogólnie **gra zapowiada się na przyzwoitą zręcznościówkę, która jednak nie ma szans na zrewolucjonizowanie gatunku.** Ciekawe tylko, czy Dirt okaże się na tyle interesującą postacią, by dołączyć do Lary i Rayne... Plecak-miś całkiem nieźle nadawałby się na okładki niekoniecznie komputerowych pism... C



Wolałbym chyba ją widzieć z czymś innym w ręku, ale nie będę narzekał.



Zakrwawionego, ooo-o, burego misia, aaa-a, który w oczach ma tylko...

D.I.R.T.

Producent:	Dystrybutor PL:
Nu Generation	Nicolas Games

http://www.dirtthegame.de/

Premiera: I kwartał 2006

Gatunek: akcja

\+ duże możliwości ruchowe bohaterki • szczypta RPG

– banalna fabuła • czy męska część graczy będzie chciała grać zbuntowaną nastolatką?

Nietypowa bohaterka, zmutowani wrogowie i szybka, płynna akcja. Tego brudu nieprędko będziesz się chciał pozbyć!

Autor: Che Collada

Porozmawiaj z karabinem...

ROGUE TROOPER

Kiedy twoi koledzy z oddziału giną w pułapce, nie ma czasu na łzy. Po prostu wyciągasz im z głowy chipy i ruszasz dalej...

Klimat na planecie Nu Earth jest toksyczny...

...a Rogue jeszcze go podgrzewa...

...czasem trzeba więc posiedzieć w lodowej komorze.

Życie bakterii pod mikroskopem jest bardzo fascynujące.



Gier opartych na licencjach komiksów było już całkiem sporo, większość z nich jednak wykorzystywała postacie albo klasyczne (X-Men, Spider-Man), albo takie, które zyskały popularność dzięki filmowym adaptacjom (Constantine). **Nowa produkcja studia Rebellion to także „gra komiksowa"**, tym razem jednak sięgnięto po albumy rysunkowe praktycznie nieznane poza ich krajem pochodzenia (Wielką Brytanią) – serię Rogue Trooper publikowaną przez wydawnictwo 2000 AD.

Tytułowy bohater, **Rogue Trooper to członek oddziału genetycznie zmutowanych żołnierzy, wysłanych do walki na planetę Nu Earth.** W trakcie lądowania – w wyniku zdrady ukrywającego się w cieniu wojskowego oficjela – oddział bohatera zostaje zdziesiątkowany, a w pułapce giną jego najbliżsi kompani: Gunnar, Bagman i Helm. Rogue nic sobie jednak z tego nie robi – z ciał kumpli wyciąga chipy, na których zapisana jest ich osobowość i umieszcza je w swoim ekwipunku. Gunnar trafia do karabinu, Bagman do plecaka, a Helm do... hełmu. Pomysłowe, prawda?

Rogue Trooper to pod wieloma względami **typowa gra akcji z widokiem przedstawionym z perspektywy trzeciej osoby.** Bohater przede wszystkim eksploruje kolejne lokacje i ostrzeliwuje przeciwników, a **obecność Gunnara, Bagmana i Helma sprawia, że zabawa jest bardziej zróżnicowana i po prostu ciekawsza.** Karabin-Gunnar można ustawić we wskazanym miejscu, by automatycznie strzelał do każdego pojawiającego się wroga. Plecak-Bagman potrafi leczyć bohatera, a hełm-Helm zostawiony przy zamkniętych drzwiach łamie w kilkadziesiąt sekund kod dostępu, a poza tym umożliwia także stworzenie holograficznego odpowiednika bohatera.

Równie interesująca jest broń, z której korzysta Rogue. Poza podstawową pukawką, czyli Gunnarem, możesz również likwidować wrogów z niewielkiego pistoletu, a także z moździerza, który wystrzeliwuje pociski obejmujące sferą wybuchu całkiem duży obszar. W arsenale zmutowanego żołnierza znajdują się również granaty w kilku różnych rodzajach – jedne paraliżują systemy elektroniczne wokół miejsca eksplozji, inne przyklejają się do celu i wybuchają dopiero po chwili, a jeszcze inne to tradycyjne granaty odłamkowe.

Choć poziomy gry są rozległe, dużo ważniejsze od eksploracji będą strzelaniny, dlatego też twórcy dodali do systemu walki kilka ciekawych smaczków. Dla przykładu: możesz tutaj chować się za przeszkodami terenowymi i ostrzeliwać na ślepo, wystawiając zza osłony samą broń. Gra rozpoznaje również hitboxy i np. możesz trafić wroga w znajdujący się na jego plecach pojemnik z tlenem (atmosfera na Nu Earth jest bardzo toksyczna), który po chwili eksploduje, zabijając przeciwnika. Czasem też warto będzie uniknąć walki, by nie wywoływać niepotrzebnego alarmu – wtedy gra zaczyna przypominać proste skradanki, jak np. Stolen czy Second Sight.

Kolejnym elementem, który odróżnia Rogue Trooper od setek gier akcji/TPP, jakie widzieliśmy już na PC, jest to, że **z każdego zabitego przeciwnika można zebrać trochę... złomu** (w oryginale „waluta" używana w grze to właśnie „salvage"). Można potem, w dowolnym momencie misji, dokupić dodatkową amunicję, granaty, apteczki, a także, jeśli znajdziesz plany ją przedstawiające, również nową broń. Mało to realistyczne, ale przypominam, że Rogue Trooper powstał na podstawie komiksu... **Szkoda natomiast, że rodowodu gry nie widać w jej grafice** – ekipa Rebellion nie pokusiła się o cel-shading, oprawa jest więc standardowa. Taka byłaby też sama gra, jednak dzięki kilku pomysłom wyskakuje ponad przeciętność. Jak bardzo? O tym przekonamy się już na wiosnę.

Dzięki kilku rozwiązaniom – np. w ekwipunku – Rogue Trooper wyskakuje ponad przeciętność.



Skrzyżowanie policjanta z syfonem.

Rogue Trooper

Producent:	Dystrybutor PL:
Rebellion Software	Cenega

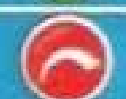
http://www.rebellion.co.uk/

Premiera: II kwartał 2006

Gatunek: akcja/TPP



ciekawe gadżety i broń • pozwala poznać mało znany w Polsce komiks



gra powstaje równolegle na konsole i czuć, że PS2 i Xbox to platformy dla twórców najważniejsze

Mało znana gra na podstawie mało znanego komiksu – może jednak zaskoczyć dzięki kilku oryginalnym pomysłom. Gadający karabin? To coś dla nas!

Autor: Foch77

DIABOLIQUE
LICENCE TO SIN

Pogrzeszyć każdy może. Ale mieć licencję na grzeszenie – to dopiero coś!

Dzieci nie powinny tego oglądać...

I stała się jasność...

Z życia recenzenta: dobra ocena, chyba że ci życie niemiłe.

Wygląda na to, że taką licencję posiadać może jedynie demon, a po Ziemi stąpa już tylko jeden z nich – Dark Eaville (ciekawe nazwisko, nieprawdaż?). To właśnie on jest bohaterem Diabolique: License to Sin. Mało tego, właśnie dostaje doskonałą okazję, by na niebieskiej planecie trochę poszaleć. Rzecz wygląda następująco... Raz na tysiąc lat planety układają się tak, że Szef Szefów nie widzi, co się na Ziemi dzieje. Wówczas **agencje Dobra i Zła rozpoczynają bezpardonową walkę o dusze śmiertelników.** Anioły – wiedząc, że Tatuś nie patrzy – pogrywają nie fair, stawiając diabły przed poważnym zagrożeniem. Szatan wysyła więc do walki Dark Eaville'a, aby przywrócił równowagę między Dobrem a Złem. A właściwie: Złem a Dobrem.

Eaville to prawdziwy twardziel. Ma zło wypisane na twarzy, przeszywający wzrok i bajerancki – na pierwszy rzut oka niemal niewidoczny – ogon. Jest tajnym agentem, więc zna się jak mało kto na nowinkach technicznych, komputerach, samochodach itd. **W czasie zabawy dostanie w swoje ręce rozmaite gadżety, między innymi skaner wykrywający w najbliższym otoczeniu anioły.** Ale co najważniejsze – poza standardową bronią posiada, jak na wysłannika szatana przystało, nadnaturalne zdolności. Potrafi na przykład w chwili zagrożenia zmienić się w ducha, po czym uciec z pola walki. Iście szatańską zdolnością Eaville'a jest miotanie ogniem piekielnym. Nie dosyć, że jest on skuteczny, to i nad wyraz efektowny. No i kotleta można odgrzać...

Raz na tysiąc lat planety układają się tak, że Szef Szefów nie widzi, co się na Ziemi dzieje.

Niestety, zabawa szatańskimi mocami skończy się, gdy do zera spadnie poziom many bohatera. Eaville posiada jednakże umiejętność regeneracji. **Aby odnowić pulę magicznej mocy, wystarczy postać chwilę w mrocznym miejscu.** Z drugiej jednak strony manę zaczynasz ponownie tracić, gdy znajdziesz się w miejscu oświetlonym promieniami słonecznymi lub w pobliżu krzyża. Z kolei nadwątlone zdrowie bohater potrafi regenerować, wysysając dusze zabitych przeciwników.

Diabolique: License to Sin będzie obfitował w nasączone szatańską mocą rozwiązania techniczne – obsługę pixel shader 3.0, normal mapping zwiększający realizm modeli postaci, pełnoekranowe efekty typu postprocessing, nadające obrazowi filmowy charakter, a także liczone w czasie rzeczywistym oświetlenie i cienie. Będzie też zaawansowany model fizyki, chociaż to akurat informacja, która niewiele mówi – w większości najnowszych gier korzysta się z symulacji zasad fizyki, jednak tylko w niewielu (np. Half-Life 2) ma to wpływ na grywalność.

Cyrograf na stworzenie Diabolique: License to Sin podpisało z szatanem rodzime studio Metropolis Software. Oby nasi chłopcy nie zawiedli jego oczekiwań, bo mogą wylądować tam, gdzie cały czas grzeje w tyłek. Czego im nie życzymy...

Kim jest diabeł?

Słowo „diabeł" pochodzi od łacińskiego „diablos", czyli „oszczerca". W chrześcijaństwie i judaizmie nazywa się w ten sposób upadłych aniołów. Biblia głosi, że diabeł to istota duchowa, będąca wrogiem Boga oraz jego wyznawców. Nie jest równy Bogu i – co ciekawe – został przez niego stworzony. Na lekcjach religii mówi się o diable jako o złej istocie kuszącej do popełniania grzechów. Kim więc może być ten diabeł? Diabli wiedzą...

Na piątkowych imprezach zawsze było gorąco.

Diabolique: License to Sin

Producent:	Dystrybutor PL:
Metropolis Software	brak

http://www.diaboliquegame.com/

Premiera: 2006

Gatunek: akcja

Plusy: postać Dark Eaville'a • ciekawy klimat • oprawa graficzna

Minusy: czy starczy pomysłów?

Zapowiada się kolejna udana produkcja warszawskiego studia. Czy osiągnie popularność Painkillera?

Autor: Roland

Przemycamy pomarańcze z Sycylii, co?

Ups, mydełko mi się wyślizgnęło! Podniesiesz?...

I rozbiór Polski w 1772 roku zakończył potęgę naszego państwa.

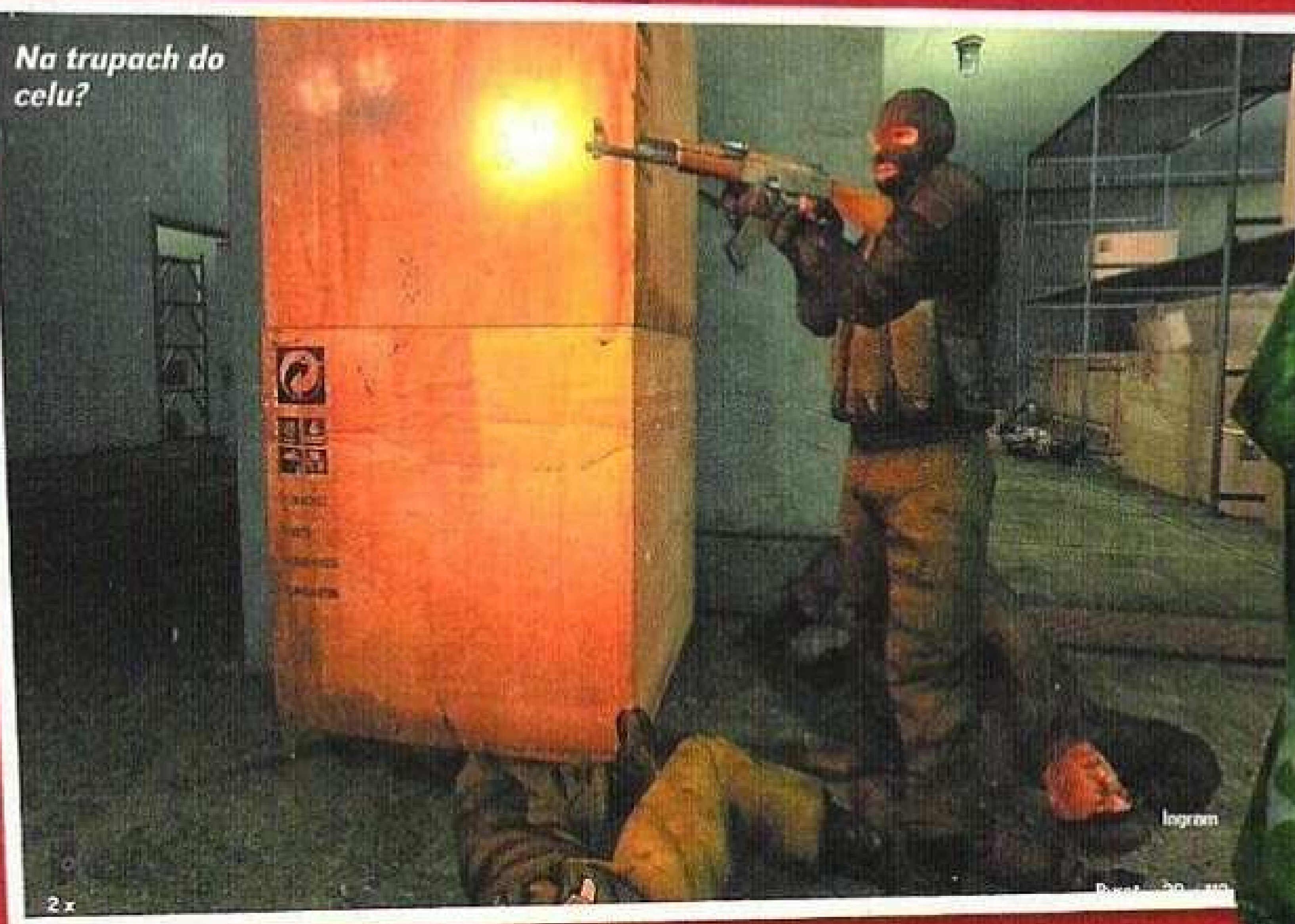
EL MATADOR

Masz szansę powstrzymać najgroźniejszych przestępców... o ile wcześniej nie staniesz się jednym z nich.

Przygotowywana przez studio Plastic Reality gra El Matador pozwoli ci wcielić się w rolę agenta DEA, czyli amerykańskiej organizacji antynarkotykowej. **Zadaniem głównego bohatera będzie – jakżeby inaczej – rozbicie Narkomafii, potentata w dystrybucji nielegalnych specyfików.** Motywować go będą jednak nie tylko rozkazy przełożonych, ale i chęć pomszczenia śmierci brata, brutalnie zamordowanego przez jednego z członków Sicarios. Jest to współdziałający z Narkomafią elitarny oddział płatnych zabójców, goszczący w swoich szeregach największych zwyrodnialców.

Wystarczy dodać, że wśród nich znajdują się takie indywidua, jak psychopata posiadający zamiast dłoni ostry hak czy pomagający sobie dwoma mieczami miłośnik wschodnich sztuk walki. To oczywiste, że w takim razie **misja nie będzie należała do najłatwiejszych.** Jednak El Matador to nie tylko strzelanina z odrażającymi przeciwnikami, równie istotny jest tu wątek fabularny. Walcząc z bezwzględnymi kryminalistami, początkowo **sumienny, działający zgodnie z przepisami agent DEA, będzie upodobniał się do swojej pozbawionej moralnych zasad zwierzyny.**

Ten – jak mówią o nim autorzy – pełen akcji dramat psychologiczny rozegra się na terenie Ameryki Południowej. Choć przy tworzeniu każdej z piętnastu rozległych lokacji programiści korzystali z tysięcy zdjęć i inspirowali się takimi realnymi miejscami jak Kartagina czy Bogota, miasto, które przyjdzie ci zwiedzić, nie istnieje naprawdę. Chodziło raczej o oddanie odpowiedniego klimatu, odtworzenie tamtejszej atmosfery. Służy temu także odpowiednia warstwa dźwiękowa. **Muzyka kolumbijskiej mieściny oddaje realia Ameryki Południowej** w równym stopniu co



Pod względem fabularnym i pomysłów na samą rozgrywkę El Matador zapowiada się bardzo ciekawie.

odgłosy miejscowej flory i fauny podczas pieszych wycieczek przez gęstą dżunglę.

Niestety, grafika wyraźnie ustępuje oprawie audio. **W zaprezentowanej wczesnej wersji gry szczególną uwagę zwracały rozmazane tekstury i toporne modele wrogów**, przypominające bohaterów produkcji sprzed kilku lat. Zawiedzeni mogą być również ci, którzy lubią beztrosko zwiedzać teren gry w poszukiwaniu rozmaitych sekretów: **do większości lokacji będziesz mógł udać się dopiero wtedy, kiedy pozwoli ci na to fabuła.** Z drugiej strony, zapewnia to większą dramaturgię, a na brak wrażeń i tak nie będziesz narzekał – autorzy obiecują, że zlecane ci zadania będą bardzo zróżnicowane.

Oprócz strzelania do bandziorów przyjdzie ci również prowadzić różnorodne pojazdy, a także zakradać się – niczym Sam Fisher – na teren wroga. Tej części rozgrywki poświęcono szczególną uwagę, zwłaszcza jeśli chodzi o sztuczną inteligencję przeciwników. Kiedy zostaniesz zauważony, staną się oni bardziej ostrożni, wezwą posiłki, a kilku z nich rozpocznie aktywne poszukiwania. Jeśli jednak nie uda im się ciebie odnaleźć, alarm zostanie odwołany – wrogowie dojdą do wniosku, że opuściłeś teren, co ponownie umożliwi przeprowadzenie ataku z zaskoczenia. **Pojawią się też sceny reżyserowane: w jednej z misji będziesz musiał strzelać z autobusu** do goniących cię przestępców, podczas gdy twoja towarzyszka siądzie za kierownicą.

Konkurencja w gatunku reprezentowanym przez El Matador jest ogromna i trudno powiedzieć, czy twórcom gry uda się przebić. **Dużo będzie zależeć od grafiki, która obecnie wypada blado wobec produkcji takich jak Far Cry czy F.E.A.R.** Lepiej, by w tej kwestii gra nie zawiodła, bo zarówno pod względem fabularnym, jak i pomysłów na samą rozgrywkę El Matador zapowiada się ciekawie.

El Matador

Producent:	Dystrybutor PL:
Cenega	Plastic Reality Technologies

http://www.elmatador-game.com/

Premiera: II kwartał 2006

Gatunek: akcja

\+ zróżnicowana rozgrywka • ciekawy wątek fabularny

– jak na razie – grafika

Kolejna gra akcji, która pomimo ambicji jej twórców może zaginąć w potopie podobnych, ale lepiej zrealizowanych produkcji.

Autor: PanDora

Tanner zwolniony, pora na The Kida!

Po spektakularnej porażce najbardziej przereklamowanej gry ostatnich lat, Driv3ra, jej twórcy najwyraźniej poszli po rozum do głowy.

DRIVER PARALLEL LINES

The Kid jeszcze jako dzieciak...

Reflections wzięło się wreszcie za robotę, której efektem będzie wydany już niedługo Driver PL (cóż za mile łechcący skrót!), mający na celu wyprowadzić tę serię na prostą. Wiele wskazuje na to, że się to uda!



Agenci PZU będą mieli kłopot, komu potrącić z OC.



W tym garażu możesz trzymać swoje fury albo... urządzić lodowisko.



Zwykłe klepanie nie wystarczy...

W przeciwieństwie do niesławnego poprzednika, **Parallel Lines skoncentrowany będzie przede wszystkim na szalonej jeździe. Kierowanie przeróżnymi pojazdami stanowić będzie około 90% gry**, zaś aktywność bohatera poruszającego się na własnych nogach ograniczy się właściwie do przechodzenia między samochodami. Misje, w których będzie on musiał brać broń do ręki, będą tylko przyprawą do całości.

Akcja Drivera PL (wspominałem już, że mi się podoba ten skrót?) będzie umiejscowiona w Nowym Jorku pod koniec lat 70. i... w roku 2006. Na początku wcielasz się w chłopaka o ksywce The Kid, który właśnie pojawił się w mieście i chce rozpocząć wspinaczkę po szczeblach gangsterskiej kariery. A że kierowca z niego nieprzeciętny, mafiozi dość szybko zaczną go angażować do coraz poważniejszych zadań. Kiedy chłopakowi zdaje się, że już podbił świat, ktoś go wrabia, przez co The Kid trafia do więzienia na 28 lat. Z pierdla wychodzi dopiero w 2006 roku – oczywiście z silnym pragnieniem zemsty.

Na brak różnorodności nie będziesz narzekał – **poza typowym przyprowadzeniem komuś konkretnego wozu w nienaruszonym stanie weźmiesz udział m.in. w odbijaniu więźnia, wyścigach itp.** Co ciekawe, w tych ostatnich twoim celem nie zawsze będzie zwycięstwo – czasem będziesz musiał sprawić, by wygrał jakiś konkretny „przeciwnik”...

Driver PL (ciekawe, czy polski dystrybutor spolszczy grę – Driver PL PL brzmi jeszcze lepiej) ma mieć **całkowicie otwartą strukturę – podobnie jak w GTA, do misji będziesz mógł podchodzić w każdej chwili, tyle razy, ile będziesz chciał.** Poza zadaniami pchającymi fabułę dostępne będą również poboczne (wszelkiej maści wyścigi, kradzieże, morderstwa i wiele innych), za które dostawać będziesz pieniądze. Spożytkować je możesz w garażu, w którym poprawisz osiągi wozów, dokupisz do nich masę użytecznych drobiazgów (np. nitro, kuloodporne szyby) oraz oczywiście stuningujesz je wizualnie.

Zdzierać opony będziesz w kilku najbardziej znanych dzielnicach NY (między innymi Manhattan, Harlem, Bronx, Queens, Brooklyn) i części New Jersey. Co prawda **obszar do zwiedzenia będzie mniejszy niż w Driv3rze, ale w zamian autorzy obiecują, że po uruchomieniu gry ani razu nie natkniesz się na sztuczny przestój.** Wszystkie lokacje i misje ładowane będą „w locie”.

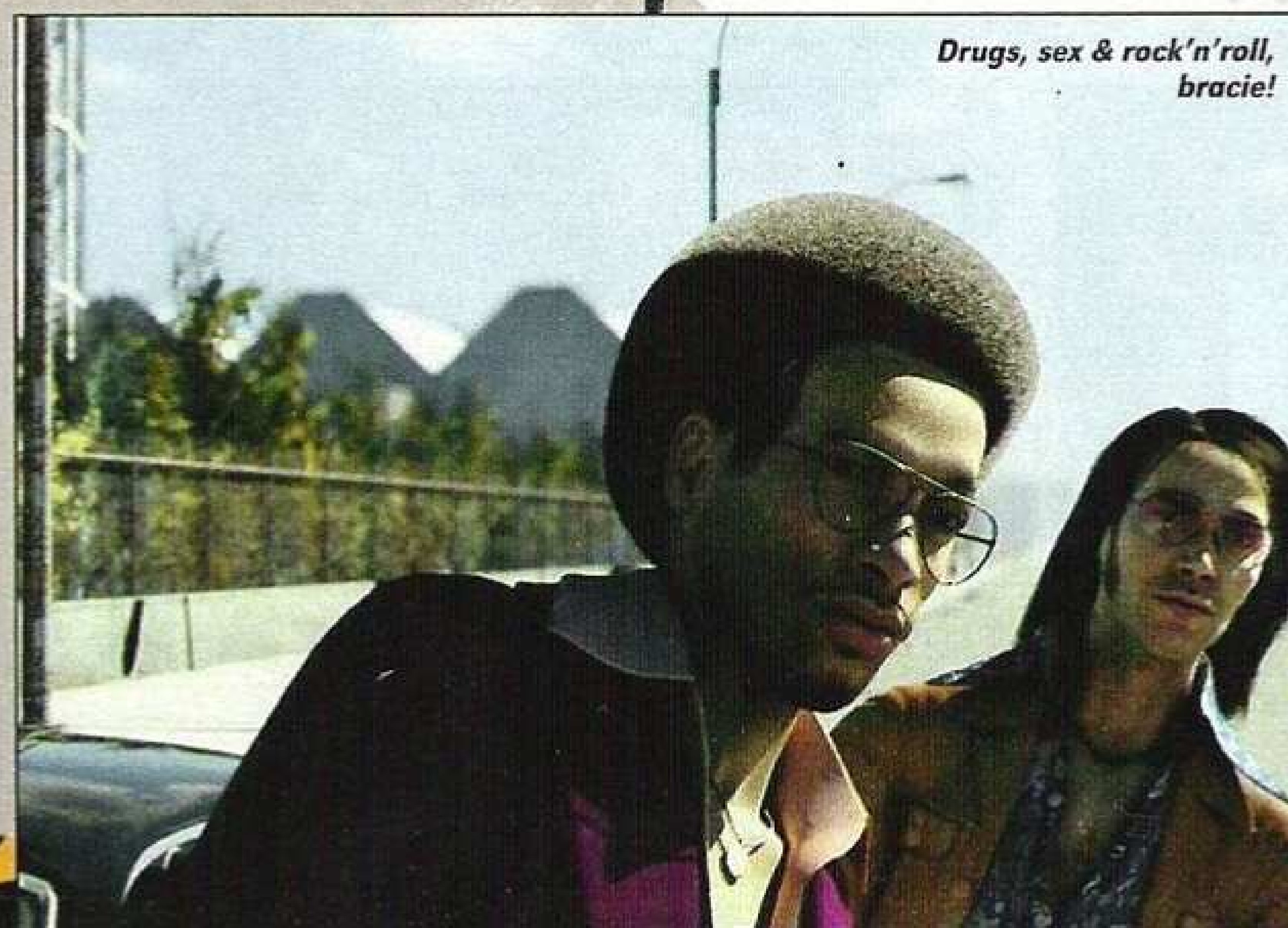
Reflections nie może sobie teraz pozwolić na wpadkę. Wóz albo przewóz, panowie!

Ogólnie w grze napotkasz około 80 rodzajów pojazdów. Nie będą one licencjonowane, ale ich różnorodność powinna to zrekompensować. **Motory, samochody sportowe, ciężarówki, autobusy, buldożery, nawet czołgi – wszystkie je będziesz mógł gromadzić w swoim garażu,** nie będzie tu żadnych (!) ograniczeń liczbowych.

Spore nadzieje wiążę też z multiplayerem. Spośród trybów, o których mówiło Reflections, warto wymienić odpowiednik CTF-a, czyli przechwytywanie samochodów, deathmatch oraz destruction derby.

Nowy Driver zapowiada się więc całkiem ciekawie, jest tylko jedno ale... Póki co Reflections jeszcze oficjalnie nie potwierdziło, że Parallel Lines pojawi się na PC. Ale to pewnie tylko droczenie się – z Driv3rem było przecież tak samo.

Jedno jest pewne – Reflections nie może sobie teraz pozwolić na wpadkę. Wóz albo przewóz, panowie!



Drugs, sex & rock'n'roll, bracie!

Driver: Parallel Lines

Producent:	Dystrybutor PL:
Reflections	brak

http://www.atari.com/

Premiera: marzec 2006

Gatunek: akcja samochodówka

\+ powrót do korzeni • otwarta struktura • wiele pojazdów

– Driv3r też się nieźle zapowiadał...

Pozycji GTA na pewno nie zagrozi, ale ma duże szanse powtórzyć sukces pierwszej, najlepszej części sagi. A jeśli się nie uda – cóż, The Kid szybko skończy karierę.

Autor: Che Collada

DREAMFALL
THE LONGEST JOURNEY



Jako skrytobójca Kiam będziesz często sięgał po miecz.



Typowa przygodówka to na pewno nie będzie.

Jak to się robi w Norwegii



Ragnar Tornquist, szef projektu i scenarzysta, jest postacią znaną i cenioną w przemyśle gier komputerowych. Jeśli chcesz dowiedzieć się o nim więcej, a przede wszystkim przyjrzeć się produkcji Dreamfall od kuchni, zapraszam na stronę: www.ragnartornquist.com. Znajdziesz tam niedostępne nigdzie indziej informacje, próbki muzyki i unikatowe screenshoty, a także refleksje Tornquista na temat kontynuacji The Longest Journey i gier w ogóle.

Baśniowe królestwo Arkadii jest w niebezpieczeństwie. Czy zdołasz je uratować?

Nie będzie to łatwe zadanie. Nie przyjdzie ci bowiem kierować – przynajmniej na początku – typowym herosem o niezrównanej sile, a niejaką Zoe Castillo. **Panna Zoe obłała niedawno studia, rozstała się z chłopakiem, ciągle mieszka z ojcem.** Do cudownej krainy jest jej zresztą nie po drodze – dziewczyna żyje w Stark, wymiarze równoległym do Arkadii, w którym zamiast bajkowych stworzeń i magii królują wielkie korporacje i technologia. Kiedy jednak nad Arkadią zawiśnie widmo zagłady, to właśnie Zoe będzie zmuszona ratować sytuację.

Brzmi znajomo? Niektórym graczom **powyższy opis skojarzy się zapewne z The Longest Journey** – klasyczną przygodówką z dwutysięcznego roku. **Nie bez powodu – Dreamfall jest luźną kontynuacją tamtej produkcji.** Luźną, bo fabuła tylko częściowo nawiązuje do tej z oryginału, a i konwencja, w jakiej utrzymana będzie zabawa, nieco się zmieniła.

Twórcy Dreamfall postawili sobie za cel dotrzeć z grą do jak najszerszego grona odbiorców. W związku z tym do elementów czysto przygodowych dodano także sekwencje zręcznościowe, zmuszające bohaterów do walki i skradania się. Bohaterów – a nie bohaterkę, bo **oprócz Zoe w grze pokierujesz także Kiamem, skrytobójcą ze świata wiecznej zimy, i znaną z pierwszej części April Ryan.** Wprawdzie większość problemów będziesz mógł rozwiązać na kilka sposobów, bez konieczności używania przemocy, ale poszczególne postaci mają mieć „preferowane" sposoby radzenia sobie z trudnościami. Jako młoda Castillo skupisz się raczej na efektywnym wykorzystaniu zdobytych przedmiotów, w ciemnej skórze Kiama rzucisz się w wir walki, a doświadczoną April przeprowadzisz bezszelestnie przez pełne niegodziwców korytarze.

Ragnar Tornquist, główny projektant, zapewnia jednak, że miłośnicy The Longest Journey nie będą mieli powodów do narzekania. **Dla twórców wciąż najważniejsza jest rozbudowana fabuła i interesujące postacie.** Zatwardziałych PeCetowców ucieszy zapewne, że choć interfejs tworzono z myślą o padach (gra wyjdzie też na konsole), za w wersji na blaszaki dostępna będzie opcja sterowania poczynaniami bohaterów za pomocą myszki. Nie zmienia to jednak faktu, że grupą, do której studio Funcom chce dotrzeć przede wszystkim, są gracze, którzy do tej pory nie mieli styczności z przygodówkami. Głównie ze względu na nich tyle uwagi poświęcono uproszczeniu interfejsu i oprawie audiowizualnej (która dla żądnych intelektualnych wyzwań „awanturników" nie jest przecież najważniejsza).

Grupą, do której twórcy chcą dotrzeć przede wszystkim, są gracze, którzy do tej pory nie mieli styczności z przygodówkami.

Mimo tego na obecnym etapie prac ta ostatnia nie wydaje się na tyle zachęcająca, by zwabić przyzwyczajonych do graficznego przepychu koneserów gier akcji. **W Dreamfall pojawią się wprawdzie takie efekty, jak dynamiczne cienie, bump mapping czy animacja szkieletowa,** ale w obecnej wersji gry straszą słabe jak na PeCetowe standardy tekstury i uproszczone modele postaci. Nie można jednak odmówić autorom wyobraźni. Projekty ubrań i fantastycznych stworów budzą uznanie, a **architektura baśniowej Arkadii, futurystycznego Stark czy czerpiącego ze skandynawskich legend świata Winter świadczy o niezwykłym kunszcie grafików** pracujących nad grą.

Ogromne wrażenie robi natomiast muzyka. Słuchając udostępnionego na oficjalnej stronie utworu tytułowego, trudno oprzeć się wrażeniu, że mamy do czynienia z zapomnianą kompozycją Johna Williamsa. Podobieństwa są tak znaczące, że Leona Willeta, autora ścieżki dźwiękowej Dreamfall, trudno pochwalić za oryginalność – ale już jego doskonałe rzemiosło należy zdecydowanie docenić.

Mimo starań twórców **Dreamfall ma małe szanse, by powtórzyć sukces najbardziej popularnych FPS-ów czy RTS-ów** – wyniki sprzedaży Fahrenheita czy Broken Sword 3 wykazały, że o ile współczesne przygodówki znajdują odbiorców, rzadko przynoszą krociowe zyski. Grunt, że nowa produkcja Funcom może okazać się po prostu bardzo dobrą grą dla fanów gatunku.



Interfejs ma być przejrzysty i prosty w użyciu, ale funkcjonalny.



Umówiłem się z nią na... wiosnę 2006.

Dreamfall: The Longest Journey

Producent:	Dystrybutor PL:
Funcom	CD Projekt

http://www.dreamfall.com/

Premiera: wiosna 2006

Gatunek: przygodówka, akcja

(+) zagadki mają więcej niż jedno rozwiązanie • dwa sposoby sterowania postacią • fantastyczne światy i ich mieszkańcy

(–) ciągłe przekładanie daty premiery źle grze wróży • grafika dostosowana do możliwości konsol

Poprzednie próby przywrócenia grom przygodowym dawnej chwały nie przyniosły zamierzonych efektów. Czy autorzy Dreamfall przełamią złą passę?

Autor: PanDora

Polacy zrobili już FPS-a, który zawojował świat. Czas na RPG-a, którego nie będziemy musieli się wstydzić nawet w porównaniu z Diablo.

FRATER


Za mostkiem opodal krzaczka spacerował rycerz-dziwaczka.

Wbrew pozorom to nie zapowiedź Wiedźmina (The Witcher), czyli najgłośniejszej powstającej obecnie rodzimej gry. Równolegle bowiem Polacy z Rebelmind, twórcy m.in. Space Hacka, pracują nad erpegiem zatytułowanym Frater. Porównanie ich nowego dziecka do Diablo czy Dungeon Siege nie jest wcale żartem. **Frater będzie typową grą action-RPG, nastawioną na dziesiątkowanie przeciwników, zdobywanie punktów doświadczenia i rozwijanie postaci.** Polska produkcja może jednak stawać w szranki z wymienionymi wyżej tytułami nie tylko ze względu na przynależność do tego samego gatunku...

Zastosowane mechanizmy rozgrywki pozwalają zaklasyfikować Fratera do gatunku hack & slash, twórcy podkreślają jednak, że duży nacisk położony zostanie na rozbudowane fabularnie questy. Cała przygoda rozegra się w alternatywnej rzeczywistości ukazującej Europę przełomu XIX i XX wieku. Świat gry wypełniony jest potworami, których usuwaniem zajmuje się zakon, założony specjalnie do walki z tym bardzo materialnym złem. Równocześnie wielu alchemików stara się rozwiązać zagadkę kamienia filozoficznego. **Udaje się to potężnemu magowi – Marcusowi, który dzięki mocy swojego odkrycia staje się nieśmiertelny**

Silnik Space Hacka zapewnia niewysokie wymagania sprzętowe przy szczegółowo oddanych lokacjach i modelach postaci.

i chce przejąć władzę nad światem. Ponieważ nie może dokonać tego sam, przyzywa na pomoc demony z najgłębszych czeluści piekieł. Zakon mobilizuje wszystkich swoich braci („frater" to z łaciny „brat"), by utworzyć armię zdolną pokonać demoniczną watahę Marcusa.


Raz poszedł do town portala...


...i zobaczył zbroję, na którą go nie było stać. Koniec bajki.

Rozpoczynając zabawę, dostaniesz do wyboru trzech bohaterów, a każdy z nich będzie oczywiście posiadał charakterystyczne tylko dla niego cechy i umiejętności. Brat Simon, sierota, która dorastała wśród mnichów, biegle włada magią i jest sławnym w całej Europie pogromcą demonów. **Wychowana na Syberii przez myśliwych z tajgi Elena specjalizuje się w eksterminacji wilkołaków.** Ostatnim bohaterem jest zaś Tong Wong – pochodzący z gór Tien-Szan mistrz wschodnich sztuk walki, władający zabójczym Ostrzem Wiosennego Deszczu.

Sam wybierzesz, który z tych herosów stanie do walki z siłami maga Marcusa. **Pochodzące głównie z wierzeń i podań ludowych różnych narodów stwory oraz demony liczone będą na setki.** Co ciekawe, we Fraterze zobaczysz zmieniające się pory dnia, a niektórzy przeciwnicy będą inaczej zachowywali się nocą, a inaczej w świetle słonecznym – np. wampiry za dnia unikają walki, a po zmroku stają się bardzo silnymi przeciwnikami.

Na szczęście twój **bohater będzie miał do dyspozycji liczne miecze, topory, łuki, zbroje, przedmioty magiczne, a także... strzelby i karabiny maszynowe.** W laboratoriach zakonu będziesz mógł nie tylko kupować nowy ekwipunek, ale także łączyć znalezione przedmioty i broń, by stworzyć (wytopić?) na ich podstawie nowy, silniejszy oręż. Ma to zapewnić różnorodność uzbrojenia używanego przez graczy, co brzmi ciekawie, zwłaszcza w kontekście gry sieciowej – tym bardziej że wyprodukowaną broń będziesz mógł nawet nazwać!

Podczas rozgrywki będziesz mógł także – wydając na to tzw. punkty wiary – rzucać czary specjalne, w tym również takie, które przyzywają demony. Jednym z zaklęć jest np. Neferkar, który umożliwi ci korzystanie ze starożytnej, egipskiej broni i energetycznej tarczy ochronnej. Inny pozwala przyzwać Golema, który osłoni cię przed napierającym przeciwnikiem. Odpowiednio wysoki poziom wiary umożliwi nawet przejęcie kontroli nad zabitym lub schwytanym podczas gry demonem!

Frater będzie posiadał bardzo kolorową, efektowną grafikę 3D, napędzaną zresztą rozbudowanym silniczkiem znanym ze Space Hacka. Engine ten ma zapewnić niewysokie wymagania sprzętowe przy szczegółowo oddanych lokacjach i modelach postaci. Porządna oprawa graficzna, bardzo ciekawa fabuła i wciągające zasady rozgrywki sprawiają, że mamy przed sobą kolejną polską grę, na którą warto czekać. Pytanie tylko, czy będzie na tyle dobra, by powtórzyć sukces Painkillera?

Idą w świat!



Space Hack (znany także jako Maximus XV Abraham Strong – Space Mercenary) trafia właśnie na rynek amerykański (z tytułem rozszerzonym do Meridian 4 Space Hack). Od jego sukcesu zależeć może, czy również Frater znajdzie wydawców poza granicami naszego kraju. Polskim grom często daleko jest do światowych standardów, ale programistom znad Wisły i Odry woli walki nie brakuje!

Frater

Producent: Rebelmind	Dystrybutor PL: brak
http://www.rebelmind.com/	
Premiera: czerwiec 2006	
Gatunek: RPG	
+	ciekawy pomysł na alternatywny świat • przyzywanie demonów
–	oby nie okazało się, że będzie to kolejny action-RPG żywcem skopiowany z Diablo

Frater zaskakuje ciekawym światem rozgrywki i efektowną, nieobciążającą systemu oprawą graficzną. Czekamy na finalny efekt prac grupy Rebelmind!

Autor: Martin

W 2006 roku Sam Fisher postawił na image „Zły macho po przejściach".


Kto tu napisał „Gópi kaowiec"?!?

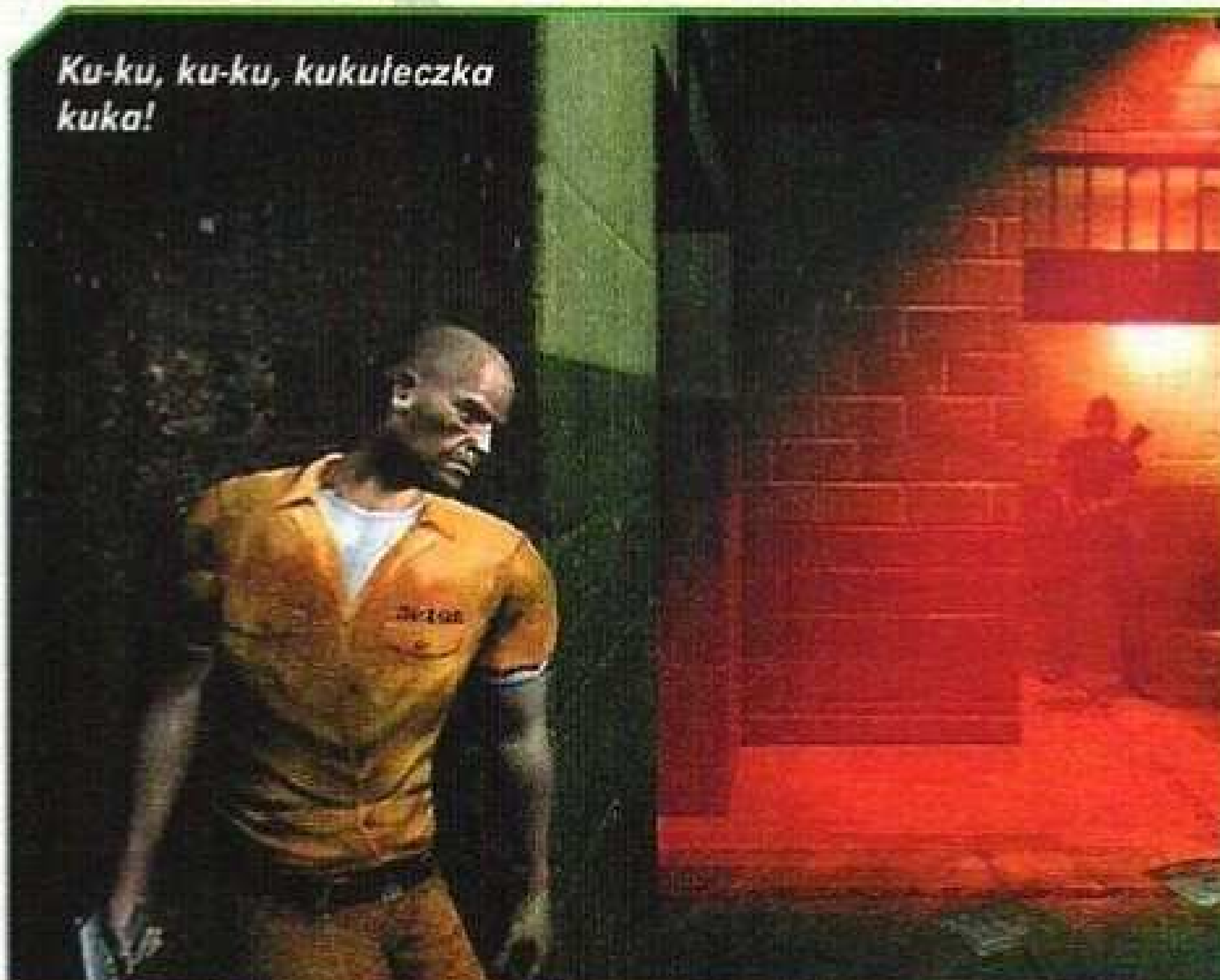
Od zera do bohatera? Nie w przypadku Sama Fishera. Do niego dużo bardziej pasuje powiedzenie „od agenta do delikwenta".

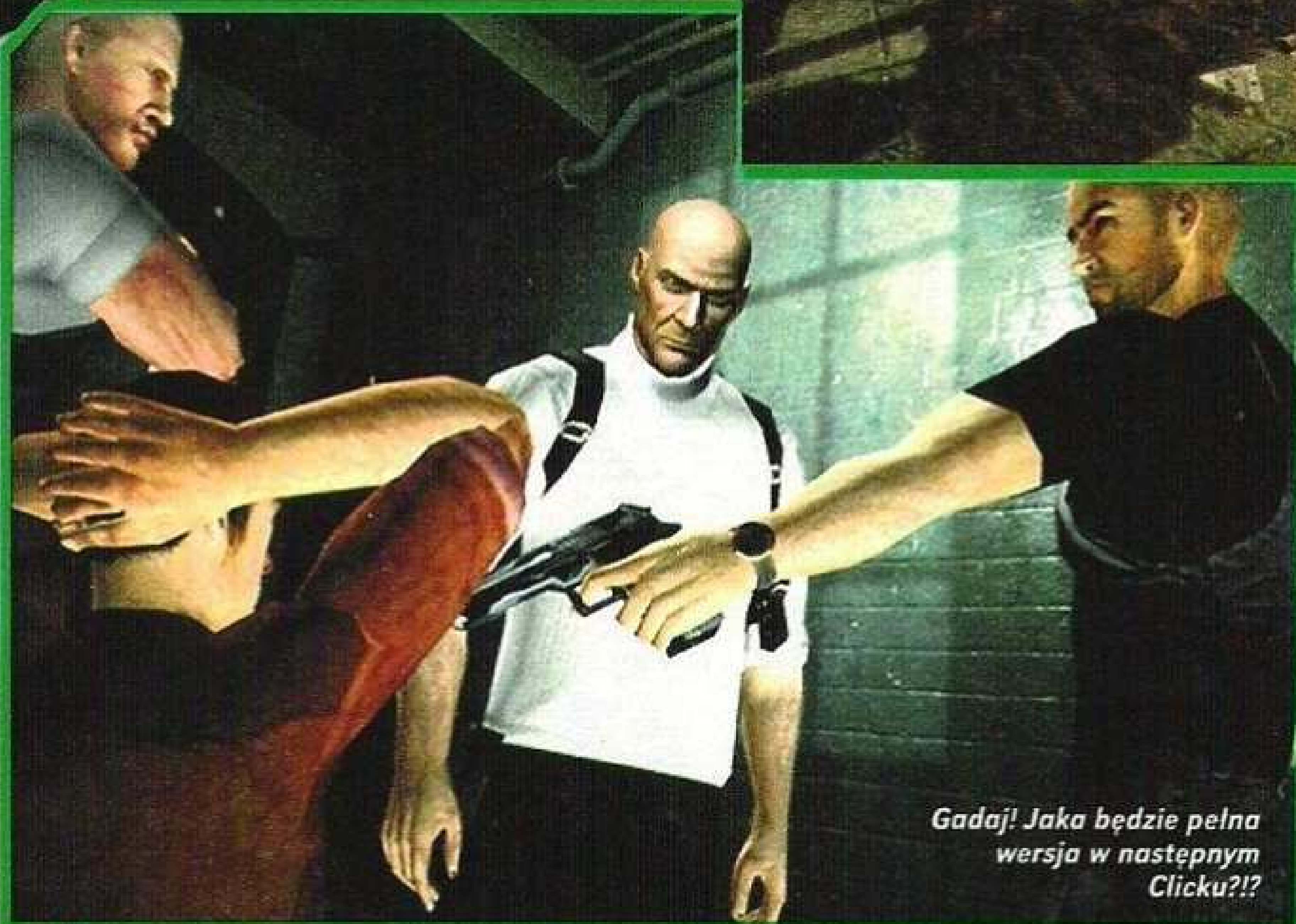


Tom Clancy's SPLINTER CELL 4™ DOUBLE AGENT

Szykują się zmiany. I to spore. **Seria Splinter Cell**, jak chyba żadna inna, z każdą kolejną częścią ewoluowała, zbierała coraz wyższe oceny, chwalili ją zarówno recenzenci, jak i gracze. Można nawet powiedzieć, że **stała się wyznacznikiem, do którego zaczęto porównywać wszystkie gry z gatunku skradanek.** Mimo tego odpowiedzialna za cykl ekipa ze studia Ubisoft (a dokładniej trzy najlepsze zespoły Ubisoftu: z Szanghaju, Montrealu i francuskiego Annency) doszła najwidoczniej do wniosku, że najnowszej, czwartej części serii potrzebna jest nie ewolucja, a rewolucja. Co więc zrobili? **Wrzucili Sama Fishera do więzienia...**


Płonie ognisko w lesie, la, la, la...


Ku-ku, ku-ku, kukułeczka kuka!


Gadaj! Jaka będzie pełna wersja w następnym Clicku?!?

Fani serii Splinter Cell mają prawo czuć się zdezorientowani, oglądając screeny udostępnione do tej pory przez Ubisoft. Fisher, zazwyczaj ubrany w czarny kombinezon z charakterystycznym „zielonookim" noktowizorem na czole, nosi na nich więzienny, pomarańczowy uniform. Co się stało? Początek Splinter Cella jest chyba najbardziej mroczny i przygnębiający w całej historii serii – a przecież już we wcześniejszych jej odsłonach światu zagrażało niebezpieczeństwo, które tylko Sam Fisher mógł powstrzymać.

Tym razem nie będziemy jednak ratować zachodniej cywilizacji, a samego Sama. W 2008 roku, kilkanaście miesięcy po wydarzeniach przedstawionych w Chaos Theory, w tajemniczym wypadku samochodowym ginie jego córka. Niedługo później odchodzi on z tajnej formacji Third Echelon (podlegającej amerykańskiej Agencji Bezpieczeństwa Narodowego) i znika na jakiś czas. Wkrótce potem nazwisko Fisher znów pojawia się w aktach służb bezpieczeństwa – **Sam zostaje oskarżony o napad z bronią w ręku i zabójstwo, trafia do więzienia z wyrokiem skazują-**

cym go na 20 lat odsiadki. Ale nie oszukujmy się – człowiek, który niepostrzeżenie zakradał się do najpilniej strzeżonych wojskowych kompleksów, nie będzie miał raczej większych kłopotów z ucieczką z celi.

To właśnie wystrychnięcie na dudka więziennych strażników będzie treścią pierwszych zadań wykonywanych w Splinter Cell 4. Na tym początkowym etapie **rozgrywka w niewielkim tylko stopniu będzie przypominała to, co znamy z poprzednich części serii.** Sam Fisher, pozbawiony ekwipunku, będzie musiał polegać wyłącznie na sile mięśni i prymitywnych narzędziach, jakie uda mu się zdobyć w więzieniu. Z pomocą przyjdzie mu Jamie Washington, kryminalista powiązany z organizacją przestępczą John Brown's Army z Nowego Orleanu, dobrze rozeznany w więziennym światku. W zamian za wsparcie nakłoni Fishera, by ten pomógł w ucieczce również i jemu. Już na wolności razem trafią do Emile'a Dufraisne'a, szefa John Brown's Army, a potem...

Tu niestety – jak mówią policjanci – ślad się urywa. Wiemy na pewno, że Sam przyłączy się do zorganizowanej grupy nowoorleańskich kryminalistów, nie znamy jednak jego motywów. **Podtytuł nowego Splinter Cella brzmi Double Agent (z ang. Podwójny agent)** i może oznaczać, że to, co dzieje się w więzieniu, to tylko podpucha, a zadaniem Fishera będzie w rzeczywistości rozpracowanie niebezpiecznej grupy przestępczej – bo istnieje podejrzenie, że za John Brown's Army stoi jakaś większa organizacja. Jak będzie naprawdę? Trochę tak i trochę tak – a dużo będzie zależało od samego gracza.



Sam zawsze marzył, żeby wystąpić w filmie niemym...

Banda Fishera



Strona internetowa www.bewaresamfisher.com przedstawia więzienne portrety przestępców, z którymi Sam będzie współpracował w John Brown's Army. Oto banda Fishera:

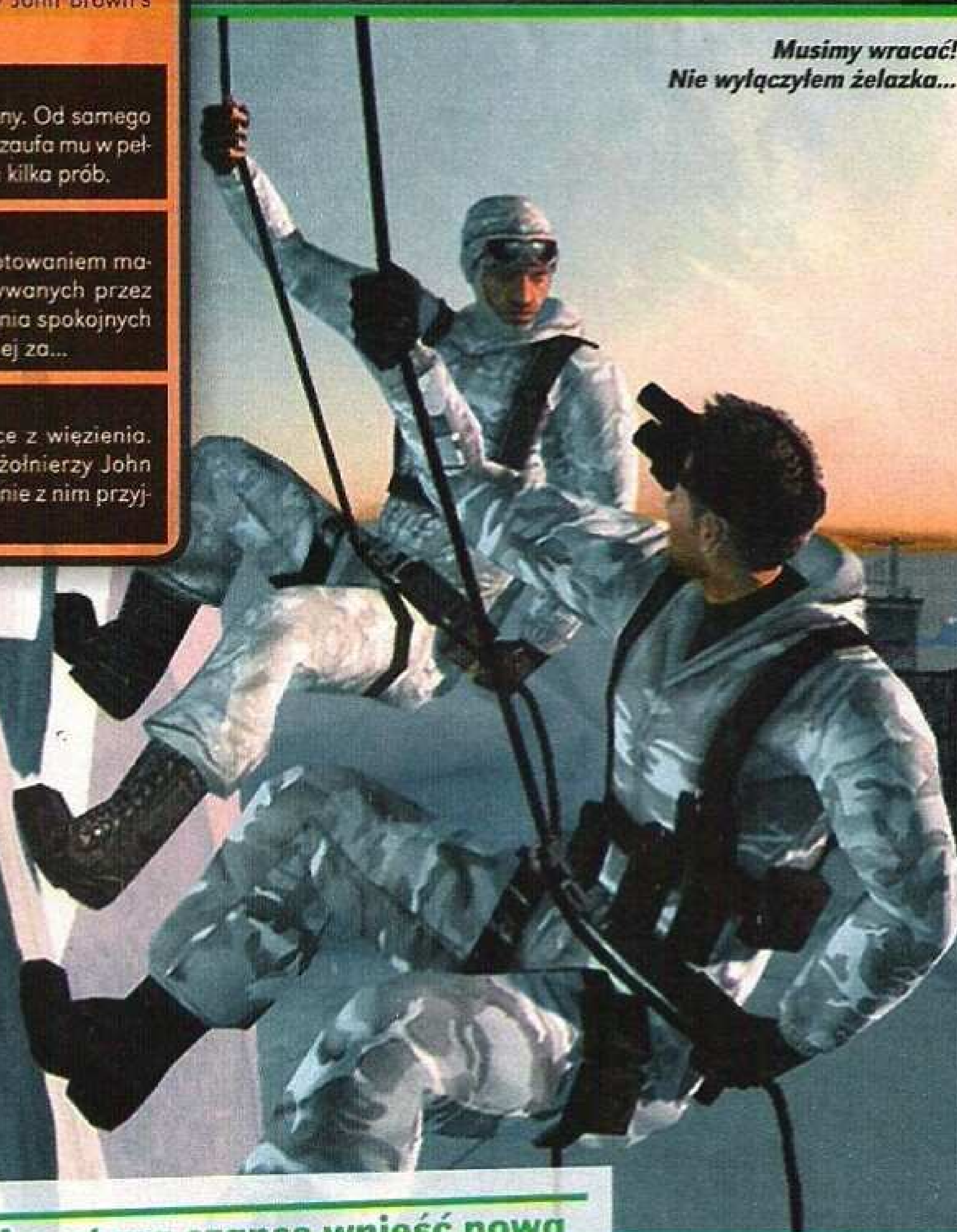
Emil Dufraisne
Szef szajki, twardy, zawsze opanowany. Od samego początku podejrzewa Fishera i zanim zaufa mu w pełni – na swoją zgubę – wystawi go na kilka prób.

Enrica Villablanca
„Chemik" grupy, zajmuje się przygotowaniem materiałów wybuchowych wykorzystywanych przez John Brown's Army do terroryzowania spokojnych obywateli. Trzeba ją złapać, najlepiej za...

Jamie Washington
To jemu Fisher pomaga w ucieczce z więzienia. Jest tylko jednym z szeregowych żołnierzy John Brown's Army, ale być może to właśnie z nim przyjdzie ci wykonać kilka misji.

Sam Fisher rzeczywiście trafia do więzienia po to, by zdobyć zaufanie terrorystów z John Brown's Army, później jednak będzie mógł – czy nawet będzie musiał – wybrać, czy wykonywać rozkazy Dufraisne'a (lub jego zwierzchników), czy swoich przełożonych z Agencji Bezpieczeństwa Narodowego. Jeśli w wyniku jego działań akcje kryminalistów będą kończyć się niepowodzeniem i dużymi stratami w ludziach, szefowie zbrojnej organizacji szybko zorientują się, że mają w szeregach kapusia. Jeśli zaś Fisher zbytnio zaangażuje się w działania grupy przestępczej, zacznie być traktowany jak zwykły bandyta – a poza tym zginą miliony (dosłownie!) niewinnych ludzi. Dzięki temu **Double Agent będzie najprawdopodobniej dużo ciekawszy pod względem fabularnym od swoich poprzedników**, z tego też powodu będzie miał kilka różnych zakończeń i nieliniową strukturę misji.

Zadania, które będziesz musiał wykonać – czy sabotować – mają być rozgrywane na kilku kontynentach. Szczegóły nie są jeszcze znane, lecz na pewno część misji będzie toczyć się w Stanach Zjednoczonych, inne przeniosą graczy do Azji i Afryki. A choć twórcy gry nie powiedzieli, gdzie dokładnie będziesz działać, wiemy, z jakimi wyzwaniami przyjdzie ci się zmierzyć. **Fisher nauczył się nurkować i z tej umiejętności skorzysta w kilku misjach**, w Afryce będzie musiał przedrzeć się przez pustynię w trakcie burzy piaskowej, a w jednym z poziomów pojawi się interaktywna sekwencja skoku na spadochronie. To wszystko zupełnie nowe elementy w serii, w zdecydowany sposób zmieniające jej charakter. Same pomysły wydają się ciekawe, pytanie tylko, czy Double Agent nie utraci ducha cyklu?


Musimy wracać! Nie wyłączyłem żelazka...

Double Agent ma szanse wnieść nową jakość nie tylko do przygód Sama Fishera, ale i całego gatunku skradanek.

W zapowiedziach twórców, przynajmniej w tych informacjach, które do tej pory zdecydowali się ujawnić, właściwie nie ma już nic więcej. Jest tylko mowa o nowym ekwipunku – zarówno zaawansowanych technicznie zabawkach Third Echelonu, jak i pochodzącym z czarnego rynku sprzęcie terrorystów – oraz o tym, że **Double Agent będzie wyposażony w tryb multiplayer** (niestety nie wiadomo, w jakiej postaci). Na pewno nie zmieni się engine napędzający grę, choć oczywiście ma być trochę unowocześniony, szczególnie jeśli chodzi o efekty świetlne – ma to być szczególnie widoczne podczas scen pożaru, jaki wybucha w więzieniu, a który Fisher i Washington wykorzystują podczas swojej brawurowej ucieczki.

To, co już wiemy na temat czwartego Splinter Cella, zdecydowanie budzi ciekawość, a **zapowiadane zmiany prezentują się bardzo interesująco.** Jeśli tylko uda się w wystarczająco przekonujący sposób pokazać dylematy, przed jakimi stają autentyczni podwójni agenci w prawdziwych akcjach szpiegowskich (a to właśnie obiecuje nam Ubisoft), Double Agent nie tylko wniesie nową jakość do przygód Sama Fishera, ale i do całego gatunku skradanek. Czekamy!


Asekuracja kolegi podstawą bezpieczeństwa na siłowni.



Od czasu zmiany kierownika więzienia męska przyjaźń manifestować trzeba dyskretnie...

Splinter Cell: Double Agent

Producent:	Dystrybutor PL:
Ubisoft	Cenega

http://www.bewaresamfisher.com/

Premiera: II kwartał 2006

Gatunek: skradanka

(+) prawdziwie rewolucyjne zmiany • nieliniowa struktura misji

(−) zmiany mogą pójść za daleko i klimat serii zostanie utracony

Pochwała za odwagę – zamiast zaserwować kolejny zestaw misji, Ubisoft przygotowało sporo dużych zmian. Oby trafionych!

Autor: Foch77

Od tych światełek można zawrotów głowy dostać.

Dobra, to ja biorę rower.

Teren zabawy w domino zabezpieczony, odbiór!

Go, go, go!

Też byś chciał taką kokardkę, co?

Gdy byłem małym chłopcem, chciałem zostać policjantem...

SWAT 4 Syndykat

Dlaczego? Chyba dlatego, że każdy dzień w życiu policjanta to wyzwanie, każdy kolejny jest zupełnie inny od poprzedniego. Tę cechę pracy gliniarza mogłeś poczuć w SWAT 4, gdzie co misję trafiałeś w nowe miejsce, spotykałeś nowych przeciwników itd. W pierwszym oficjalnym dodatku do gry sytuacja ta się zmieni. Poświęcisz się tylko jednej sprawie – ruszysz na wojnę z tytułowym Syndykatem (w wersji oryginalnej podtytuł dodatku to The Stetchkov Syndicate), gangsterską rodziną kontrolującą handel bronią i narkotykami w Los Angeles. **Czas najwyższy, by chłopcy ze SWAT wkroczyli do akcji!**

A taaaki koncert się zapowiadał.

Aby zwalczanie przestępczości poszło im sprawniej, dostali nowe wyposażenie. **Podobnie jak w podstawce, będziesz miał do czynienia z prawdziwymi cackami.** Pierwszym z nich będzie strzelba firmy Colt, przeznaczona do ostrzału z dużych odległości. **Kolejna nowość to wyrzutnia granatów kalibru 40 mm**, dzięki której również będziesz mógł trzymać bandytów na dystans. Przestępcy z kolei dostaną do brudnych łap lekki karabin maszynowy kalibru 5,56 mm.

Poza nowymi rodzajami broni otrzymasz takie gadżety, jak noktowizor, race do oznaczania „oczyszczonych" pomieszczeń czy sakiewka na dodatkową amunicję. Arsenał ten nie będzie dostępny od razu w całości – za to przed każdym nowym zadaniem pojawią się przydatne do jego wykonania elementy ekwipunku.

Ruszysz na wojnę z syndykatem Stetchkovów, gangsterską rodziną kontrolującą handel bronią i narkotykami w Los Angeles.

Wspomniana wyżej nowa broń dla przestępców przyda się podczas zabawy w trybie multiplayer – a opcji gry wieloosobowej twórcy dodatku poświęcają sporo uwagi. Przede wszystkim **w multi pojawi się nowy tryb, zwany snatch-and-grab.** Jeżeli wcielisz się w bandytę, otrzymasz zadanie przechwycenia umieszczonej w losowym miejscu walizki i dotarcia z nią do punktu ewakuacji w wyznaczonym czasie. Niosąc ją, nie będziesz mógł biec ani korzystać z broni głównej (a jedynie dodatkowej np. pistoletu), reszta zespołu będzie więc musiała cię w tym czasie chronić. Jako SWAT-owiec będziesz musiał powstrzymać przestępców, najlepiej skuwając ich w kajdanki. Aresztując oprycha, zmniejszasz o 30 sekund czas, jaki ma na wykonanie zadania drużyna przeciwna.

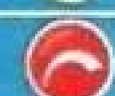
Wiele czasu specjaliści z Irrational Games poświęcają poprawie tych elementów, które w multiplayerze dotychczas kulały. W wersji podstawowej wiele problemów sprawiali gracze, którzy strzelali do swoich kolegów z drużyny i ogólnie zachowywali się niesportowo – bo mogli ich usunąć z rozgrywki tylko administratorzy. Teraz każdy będzie się mógł z takimi jegomościami rozprawić (a do tego zmienić mapę czy tryb gry). Twórcy dodatku wprowadzili też opcję umieszczania w grze opracowanych przez graczy modeli twarzy – wcześniej zdecydowanie za często się one powtarzały.

Jedną z ciekawszych nowości jest **wprowadzenie do multiplayera komunikacji głosowej w standardzie VoIP**, która powinna zdecydowanie usprawnić współpracę graczom. Jeżeli zechcesz przemówić do swojej drużyny, przyciśniesz tylko odpowiedni klawisz i... zaczniesz wydawać rozkazy.

Zaimplementowanie komunikacji głosowej przyczyni się niewątpliwie do podniesienia jakości trybu co-operative. W SWAT 4: Syndykat opcja ta pozwoli zaangażować aż dziesięciu graczy w jednym zespole. W opcji kooperacji znajdziesz edytor do szybkiego tworzenia nowych misji, który poprzednio był dostępny tylko w singlu. Przed rozpoczęciem zabawy ustalisz z innymi graczami liczbę przeciwników i cywilów, rodzaje broni, zadania itd.

Zabawy będzie zatem co niemiara, głównie dla zwolenników multiplayera, chociaż – dzięki fabule – dodatek będzie atrakcyjny także dla tych, którzy grają w pojedynkę.

SWAT 4: Syndykat

Producent:	Dystrybutor PL:
Irrational Games	CD Projekt
http://www.swat4.com/	
Premiera: marzec 2006	
Gatunek: taktyczny shooter	
	nowe wyposażenie • poprawiony multiplayer
	mniej uwagi poświęcono trybowi single

Produkt w sam raz dla tych, którym spodobał się SWAT 4 i... którzy lubią zabawę w multiplayerze, bo to właśnie temu trybowi twórcy dodatku poświęcili najwięcej uwagi.

Autor: Roland

3000 $ za StarForce



Rosyjska firma **StarForce**, twórcy systemu zabezpieczającego płyty przed nielegalnym kopiowaniem, odpowiedziała na zarzuty użytkowników, którzy twierdzą, że system ten uszkadza ich napędy CD/DVD. Każdy, kto udowodni tego typu błąd, otrzyma od firmy 3000 dolarów oraz dwudniową wycieczkę do Moskwy. Niestety, problemy związane z działaniem programów takich jak Alcohol 120% nie kwalifikują się...

Niegrzeczna Ameryka



Działająca w „różowej" branży firma Naughty America ogłosiła, że na wiosnę 2006 roku uruchomi sieciową grę **Naughty America: The Game**, będącą połączeniem Simsów i randkowych serwisów internetowych. Uczestnicy zabawy będą mogli spotykać się, rozmawiać ze sobą, a także... Wystarczy napisać, że jeden z trybów gry będzie nosił nazwę Sex Mode.

Take Two wyda BioShock?



Długo nie było nic słychać o grze **BioShock**, która ma być „duchowym" następcą rewelacyjnego System Shock 2. Najprawdopodobniej grą zainteresował się koncern Take Two, który zarejestrował w urzędzie patentowym jej tytuł. Co prawda przedstawiciele firmy nie chcą jeszcze udzielić żadnych komentarzy na ten temat, ale sprawa jest niemal pewna.

Twórca Syberii powraca

Benoit Sokal szykuje nowe przygodówki!



Główny bohater czy jedna z postaci niezależnych?



Wizjonerskiej wyobraźni nie można Sokalowi odmówić.



Tak jak Syberia, Paradise zabierze nas do wielu bajkowych krain.

Michel Bams ze studia White Birds Productions założonego przez **Benoita Sokala**, twórcę przygodówek Syberia i Syberia II, poinformował o projektach swojego zespołu. Już w marcu ukaże się gra **Paradise**, do której scenariusz napisał Sokal, będący również autorem koncepcji graficznej gry.

Studio White Birds pracuje także nad **Sinking Island**, kryminalną zagadką rozgrywającą się na tropikalnej wyspie, która powoli pogrąża się w odmętach oceanu. Przy tej produkcji Sokal również pełnił obowiązki scenarzysty i twórcy wizji artystycznej. Gra będzie korzystała z dwuwymiarowych scenerii, które jednak mają być – jak mówi Bams – „w rewolucyjny sposób zdynamizowane". Pojawi się w niej 13 postaci, spośród których trzeba będzie wskazać sprawcę morderstwa, a rozwiązanie zagadki ma zająć mniej więcej dwa razy tyle czasu ile ukończenie pierwszej Syberii.

Kolejnym projektem White Birds będzie **Aquarica**, pierwsza gra studia wykorzystująca trójwymiarową grafikę. Jeśli chodzi o tę produkcję, na dalsze informacje musimy jednak poczekać – na razie studio Sekala koncentruje się na Paradise.

www.whitebirdsproductions.com

Tank Killer

Polsko-ukraińskie czołgi napierają!

Polska firmy City Interactive podpisała umowę, na mocy której zajmie się dystrybucją w Polsce i Europie gry **Tank Killer** ukraińskiego studia Crazy Horse. Będzie to symulacja czołgu, osadzona w realiach II wojny światowej. Podobnej tematyki dotyczyło również poprzednie dzieło Ukraińców, gra T-72: Balkans on Fire!, której engine zostanie wykorzystany w Tank Killerze. W porównaniu z wcześniejszą produkcją studia, Tank Killer ma mieć jednak charakter bardziej zręcznościowy. Premiera przewidziana została na drugi kwartał 2006 roku.

www.city-interactive.com



Rzadko kiedy możemy w jednej grze pojeździć terenówką...



...i crossowymi motocyklami. Gaz do dechy!

Jazda poza drogą

THQ przenosi na PC popularną grę wyścigową

Będzie PeCetowa wersja zręcznościowej ścigałki **MX vs. ATV Unleashed**, w której gracze mogą ścigać się zarówno na crossowych motocyklach, jak i czterokołowych quadach, wszystko oczywiście na trasach pełnych wertepów, muld itd. Gra ta ukazała się wcześniej na konsole, a w wersji PC trafi do sprzedaży w pierwszym kwartale 2006 roku. Komputerowcy dostaną dodatkowo edytor tras, rozbudowany tryb sieciowy, nowe tory i pojazdy. Tę grę warto zapamiętać, bo zastosowany w niej autorski model fizyki, noszący nazwę Rhythm Racing, chwalony jest na konsolach za wysokiego poziomu realizm. Poza tym dawno nie było już na blaszaku gry pozwalającej pojeździć po wertepach.

mxvsatv.com

The Sims

Załóż biznes z The Sims

Coraz więcej wiadomo o kolejnym dodatku do przebojowej gry **The Sims 2**, zatytułowanym **Open for Business** (w polskiej wersji **Własny Biznes**). Dzięki niemu komputerowe ludziki będą mogły założyć firmę – zaczynając od butiku z ciuchami czy kwiaciarni, a skończywszy np. na sieci sklepów elektronicznych. Simy będą mogły zarządzać pracownikami – zatrudniać inne Simy, zwalniać obiboków, nagradzać najlepszych podwładnych itd. Każdy kolejny dodatek do Simsów zawierał co najmniej jeden element humorystyczny – tutaj będzie to możliwość założenia firmy, która produkuje i sprzedaje zabawne roboty. Pojawi się też 125 nowych przedmiotów. Premiera dodatku: II kwartał 2006.

thesims2.ea.com



Ta dziewczynka już od najmłodszych lat uczy się przedsiębiorczości...



...dlatego już 10 lat później zostaje ekspedientką w kwiaciarni!

Dodatek do Guild Wars

Firma NCSoft poinformowała, że pracuje nad dodatkiem – uwaga: samodzielnym! – do sieciowej gry RPG **Guild Wars**, która także w Polsce cieszy się powodzeniem. Na razie znamy tylko tytuł roboczy (Campaign 2), a także wiemy, że w rozszerzeniu pojawi się nowa profesja (Zabójca), ale liczymy, że wkrótce pojawią się kolejne szczegóły. Oczywiście od razu o nich poinformujemy!



Fani robią King's Quest IX

To chyba pierwszy taki przypadek w historii – petycja napisana przez fanów cyklu King's Quest sprawiła, że koncern Vivendi zgodził się na oficjalne wydanie amatorskiej produkcji będącej nieoficjalną kontynuacją serii. Co prawda, nazwa gry zostanie zmieniona z **King's Quest IX** na **The Silver Lining**, ale to i tak duży sukces społeczności. Więcej na stronie www.kqix.com.



NOVALOGIC jedzie na piratach!

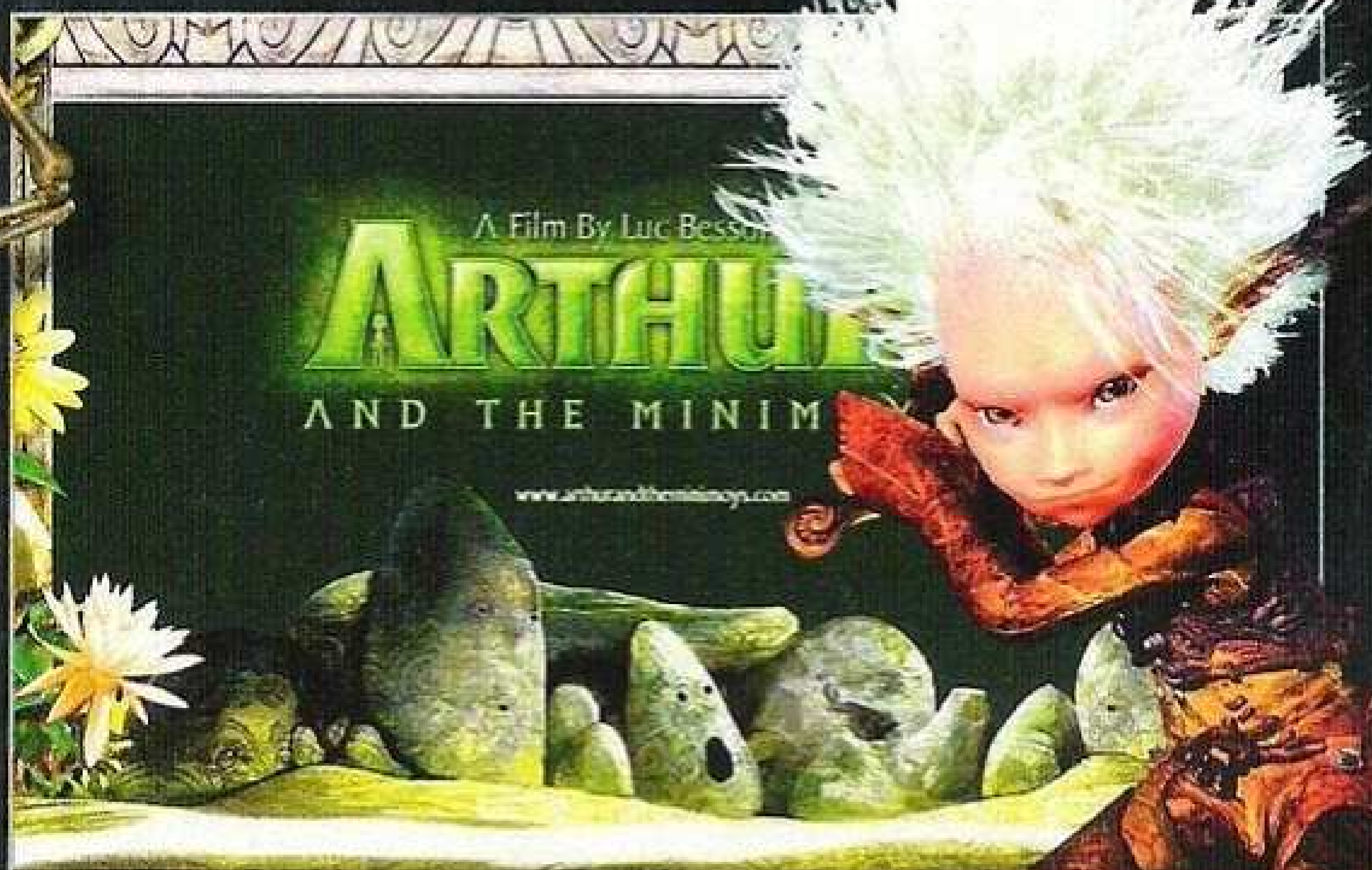
Zabawna historia – podczas rutynowej kontroli, przeprowadzonej przez zajmującą się walką z piractwem agencję BSA, odnaleziono nielegalne oprogramowanie na komputerach w kalifornijskim biurze firmy **NovaLogic**. Co prawda nie oznacza to, że granie w pirackie wersje Joint Operations jest usprawiedliwione, ale...

Broken Sword 4

Kolejna przygoda George'a

Koncern THQ oficjalnie potwierdził, że trwają prace nad czwartą częścią cyklu **Broken Sword**. Najnowsza odsłona serii otrzymała podtytuł **The Angel of Death** i podobnie jak jej poprzedniczki będzie przygodówką z niewielkimi sekwencjami typowymi dla gier akcji. Wraca również stary bohater, George Stobbart, który, jak to ma w zwyczaju, będzie próbował rozwiązać zagadkę sięgającą wiele tysięcy lat wstecz. Grę stworzy studio Revolution, a ukaże się ona latem 2006 roku.

www.brokenswordtheangelofdeath.com



Artur i Minimoje – będzie gra!

Twórcy Asterixa przerabiają film Bessona

Koncern Atari poinformował, że nabył prawa do wyprodukowania gry przeznaczonej na niemal wszystkie aktualne platformy – w tym także PC – wykorzystującej fabułę, postaci i lokacje filmu **„Arthur and the Minimoys"**. To wciąż jeszcze nieznana animowana produkcja, która jednak może okazać się ogromnym hitem – twórcą filmu jest bowiem znany reżyser Luc Besson (on też napisał popularne we Francji książki, na podstawie których obraz powstaje). Również gra może okazać się całkiem udana, bowiem prace nad nią powierzono programistom ze studia Etranges Libellules – tego samego, które stworzyło Asterix & Obelix XXL 2. W swojej komputerowej i konsolowej wersji przygody Artura i miniaturowych Minimojów będą grą akcji, w której najważniejsze będzie zmyślne wykorzystanie umiejętności głównego bohatera, dwójki jego przyjaciół (Selenii i Bitamache'a) oraz kilkumilimetrowych stworków, Minimojów. Premiera gry i filmu przewidziana jest na koniec 2006 roku.

www.arthur-lelivre.com



Czerwony Baron kontra... Snoopy

Legendarny as przestworzy w walce z rysunkowym pieskiem?

Gdyby nie fakt, że ta informacja pojawiła się w połowie grudnia, uznalibyśmy ją za primaaprilisowy żart. Koncern Namco (wydawcy m.in. Dead II Rights) poinformował, że na jesieni 2006 roku wypuści na rynek grę wykorzystującą licencję słynnych rysunkowych „Fistaszków". Niby nic dziwnego, ale czytaj dalej: główny bohater, piesek Snoopy, zasypia na dachu swojej budy i śni o tym, że jest asem lotnictwa w czasach I wojny światowej. Sen ziszcza się właśnie w postaci gry – ma to być strzelanka, w której zadaniem gracza będzie ukończenie 50 misji bojowych, a ostatecznie zestrzelenie Czerwonego Barona. **Snoopy vs. the Red Baron** rozgrywany będzie na sześciu rozległych mapach, które będzie można samodzielnie eksplorować, szukając kryjówki niemieckiego asa. Ma być również możliwość rozbudowywania i modyfikowania samolotu gracza oraz kilka trybów przeznaczonych do zabawy w sieci (w tym także co-op). W grze poza Snoopym pojawią się również Charlie Brown, Linus, Lucy, Marcie i Sally, czyli cała klasyczna paczka Fistaszków. Pomysł szalony, ale... może się uda?

www.namco.com/games/snoopy


Snoopy jest, ale co z Czerwonym Baronem?


W trudnych ewolucjach Snoopy może pomóc sobie, machając uszami...


Szusu, szusu, szusu, wiater śwista wkoło uszu!

Miller na nartach

Ukaże się gra, której głównym bohaterem będzie narciarski mistrz świata Bode Miller. Poza tym, co dla takiej gry typowe, czyli udziałem w zawodach, **Bode Miller Alpine Skiing** zawierać będzie także rozbudowany tryb menedżerski, w którym będziesz mógł zaplanować treningi, negocjować ze sponsorami itd. Premiera jeszcze w styczniu.

www.49games.com



Całe miasto Spider--Manów

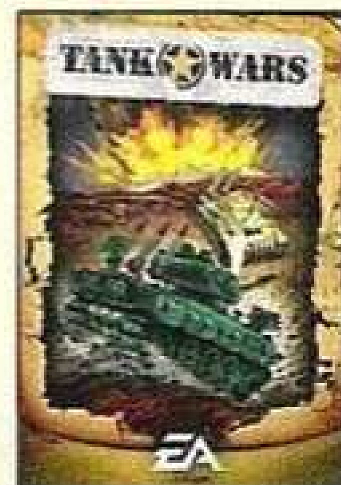
Nie jest to jeszcze oficjalna informacja, ale wszystko wskazuje na to, że studio **Sigil**, założone przez ludzi pracujących wcześniej przy grze Everquest, zabrało się za kolejny – po Vanguard – projekt. Tym razem będzie to gra MMORPG osadzona w uniwersum komiksów **Marvela**, z bohaterami znanymi z ich stron. Będzie ciekawie.

Kolejne ekranizacje!



Kolejna gra komputerowa stanie się podstawą dla kinowego filmu pełnometrażowego. Tym razem będzie to zapowiadana na luty produkcja **Mark Ecko's Getting Up**, gra akcji o graffiti. Produkcją filmu zajmie się studio MTV Films, a w obrazie pojawią się najwięksi żyjący jeszcze uliczny malarze. Powstaje także film **„Return to Castle Wolfenstein"**.

Inteligencja czołgu



Koncern **Electronic Arts** ogłosił konkurs dla studentów wybranych angielskich uczelni informatycznych na zaprogramowanie sztucznej inteligencji dla botów kierujących czołgami w grze Battlefield 2. Stworzone przez studentów algorytmy AI będą walczyć ze sobą, zaś autor zwycięskiego kodu zwiedzi studio twórców Battlefielda, a być może dostanie również propozycję pracy nad nowymi projektami EA. Kiedy i polscy studenci otrzymają taką szansę?

Trasy w TOCA 3

Codemasters potwierdziło oficjalną listę tras, które pojawią się w rewelacyjnej samochodówce **TOCA 3**, szykowanej przez tę firmę na pierwszą połowę 2006 roku. Najciekawsze tory to m.in. belgijski Spa-Francorchamps, czeski Brunn, tor Formuły 1 w Stambule, legendarny Hockenheim i krótsza wersja Nurburgring oraz klasyczne Silverstone i Indianapolis Oval. Po raz kolejny przypominamy: to BĘDZIE najlepsza samochodówka tego roku!





5 milionów ludzi mówi „Wow!"

Kolejny rekord pobity przez grę World of Warcraft – w drugiej połowie grudnia Blizzard ogłosił, że liczba zarejestrowanych użytkowników tego MMORPG-a przekroczyła 5 milionów. World of Warcraft zdobywa nie tylko nowych użytkowników, ale również nowe terytoria – ostatnio gra wydana została na Tajwanie, w Makau i Hongkongu. Czy to szaleństwo się kiedyś skończy?!?

Uważaj na DEFCON



Studio **Introversion Software**, niezależny od dużych koncernów zespół programistów, który przygotował tak udane i oryginalne produkcje jak Darwinia czy Uplink, szykuje nową grę. Ma ona nosić tytuł DEFCON i będzie pozwalała na rozgrywanie komputerowych wojen nuklearnych, podobnych do tych znanych z filmu „Gry wojenne". Więcej szczegółów wkrótce!

Divine Divinity 2?

Belgijskie studio Larian, twórcy popularnych gier RPG Divine Divinity i Beyond Divinity, udostępniło nowego screena z opracowywanego właśnie przez nie silniczka graficznego. Chociaż nie zostało to jeszcze oficjalnie potwierdzone, nowy engine wykorzystany zostanie najprawdopodobniej w grze **Divine Divinity 2**. Trudno na razie powiedzieć, jak silniczek ten sprawdza się w akcji, za to na screenach wygląda naprawdę nieźle.



Orki na golasa?!?



Pojawił się nowy, wyjątkowo dopracowany patch do World of Warcraft, o nazwie **World of Porncraft**, który pozwala rozebrać wszystkie postacie ze świata gry do rosołu. Łatka ta jest oczywiście nieoficjalna i efekty jej działania można zobaczyć tylko na nielegalnych serwerach lub... na screenie powyżej. Ot, taka karnawałowa ciekawostka.

Postal 3: Catharsis w produkcji



W zeszłym miesiącu informowaliśmy, że niezmordowany Uwe Boll przymierza się do ekranizacji gry **Postal** – a to niestety nie koniec złych wieści. W ramach prezentu świątecznego dla fanów serii studio Running With Scissors ogłosiło, że pracuje nad jej nową, trzecią częścią, która otrzyma podtytuł Catharsis i ukaże się prawdopodobnie w drugiej połowie przyszłego roku. Straszne...

Inhabited Island

Wciąż nie wiadomo, jaki będzie los gry **S.T.A.L.K.E.R.**, opartej na motywach twórczości braci Strugackich. Fanów ich prozy ucieszy więc informacja o tym, że powstaje gra inspirowana opowiadaniem „Zamieszkana wyspa". Przygotowuje ją rosyjskie studio Akella, a będzie ona klasycznym RTS-em, osadzonym w świecie wykreowanym przez braterski duet pisarzy sci-fi. Premiera: początek 2007 roku.

X-Men 3

To, że powstaje gra komputerowa bazująca na motywach nadchodzącego **filmu „X-Men 3"** (premiera obu w maju), nie jest raczej zaskoczeniem, dużo ciekawszą informacją jest nazwisko twórcy jej scenariusza. Napisze go bowiem Chris Claremont, który na przełomie lat 70. i 80. sprawił, że zespół mutantów stał się popularny wśród czytelników komiksów.



Ford rusza na ulice!



Ścigałki z cyklu Ford Racing nigdy nie zdobywały najwyższych ocen, ale – jak się okazuje – sprzedawały się całkiem nieźle, bowiem wydane dotychczas trzy części zdobyły łącznie ponad milion nabywców. Liczba to wkrótce się zwiększy, ponieważ studio Razorworks zapowiedziało kolejną odsłonę serii, zatytułowaną **Ford Street Racing**. Tym razem ścigać się będziemy nie na autostradach, a na ulicach wiernie odtworzonego Los Angeles. Ciekawostką ma być to, że pod kontrolą gracza znajdował się będzie cały zespół rajdowy, łącznie aż trzy samochody. W każdej chwili wyścigu będzie można „przesiąść" się z jednego na drugi, pozostawiając dwie pozostały fury „w rękach" sztucznej inteligencji wykonującej pozostawione przez ciebie „rozkazy". W grze pojawi się 18 samochodów Forda, poczynając od Mustanga GT z 1968 roku po Shelby GT 500 w wersji, która ukaże się dopiero w roku 2007. Ford Street Racing ma także posiadać realistyczny model uszkodzeń – to rzadkość, bo producenci samochodów zazwyczaj zabraniają programistom niszczyć swoje autka. Premiera już w lutym!





Miłośnicy marki Ford będą mogli pojeździć zarówno najnowszymi modelami samochodów...



www.razorworks.com



...jak i klasycznymi Fordami, włącznie z legendarnym Mustangiem GT.



Uliczny Ford Racing będzie miał najlepszą grafikę z całej serii.

Ogłoszono UFO: Afterlight



Ledwo zdążyliśmy zrecenzować najnowszą część serii UFO (patrz: s. 36), a czeskie studio ALTAR już poinformowało o rozpoczęciu prac nad jej następcą, zatytułowanym **UFO: Afterlight**. Zmieniona ma zostać przede wszystkim część strategiczna gry, taktyczne misje będą rozbudowane tylko w niewielkim stopniu. Więcej będzie natomiast elementów RPG oraz opcji dotyczących dyplomacji (na ich brak narzekaliśmy w recenzji UFO: Decydujące starcie). Co ciekawe, gra przeniesie się najprawdopodobniej na inną planetę, co oznacza, że nie będziemy już bronić Ziemi przed atakami Obcych, a być może sami ruszymy do ataku. Data premiery nie jest jeszcze znana, ale stawiamy na końcówkę 2006 roku.

www.ufo-afterlight.com

The Movies w MTV

MTV pokazuje film stworzony przy użyciu gry Petera Molyneux

Premiera doskonałej gry **The Movies** w Polsce wciąż się spóźnia, tymczasem informacje o tym tytule trafiły już do takich mediów, jak amerykański dziennik The Washington Post czy stacja muzyczna MTV. Wszystko za sprawą filmu **„French Democracy"**, nakręconego właśnie przy użyciu The Movies.

Jeden z francuskich fanów najnowszego dzieła Petera Molyneux stworzył przy jego pomocy dziesięciominutową animację, która jest komentarzem do niedawnych zamieszek na tle rasowym, które wstrząsnęły Francją. Przesłanie filmu okazało się na tyle mocne, że wkrótce po udostępnieniu go w sieci napisały o nim największe francuskie gazety, a temat podchwyciły również media międzynarodowe. „French democracy" to jeden z niemal dwudziestu tysięcy filmów już dostępnych na oficjalnej stronie gry The Movies (adres poniżej).



French Democracy dobitnie pokazuje przyczyny francuskich zamieszek.

The French Democracy

www.themoviesgame.com

Diabolik zakrada się na PC

Mało znany w Polsce, na świecie zaś cieszący się wielką popularnością, kultowy bohater włoskiego komiksu, zamaskowany złodziej **Diabolik**, doczeka się własnej gry komputerowej. Developerzy ze studia Artematica (twórcy m.in. udanej przygodówki Martin Mystere) poinformowali, że zdobyli prawa do stworzenia gry wykorzystującej postać Diabolika i innych bohaterów komiksu sióstr Giussani. Ma to być przygodówka z elementami skradanki, rozgrywana w dynamicznym, trójwymiarowym środowisku. Wbrew pozorom nie piszemy o tym tylko dlatego, że nasz Rednacz jest fanem Diabolika... No dobrze, może piszemy o tym właśnie dlatego, ale a nuż Włochom z Artematica uda się zrobić coś porządnego?



OutRun na PC

Powrót klasyka z automatów

OutRun2006 Coast 2 Coast



OutRun 2006 nawiązuje wyglądem do klasycznego OutRuna z automatów...



...ale korzysta z możliwości, jakie oferują najnowsze układy graficzne.

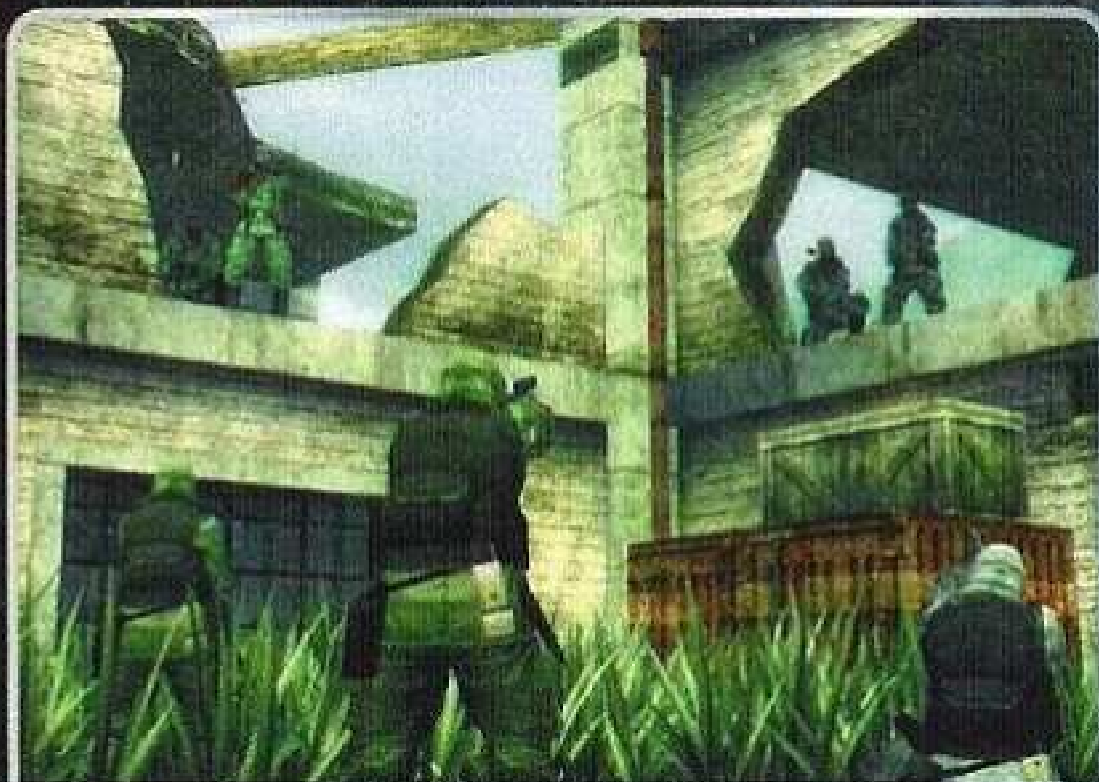
Firma SEGA poinformowała, że w marcu wyda **OutRun 2006: Coast 2 Coast**. Będzie to PeCetowa wersja dostępnej wcześniej wyłącznie na automatach i konsoli Xbox gry OutRun 2, uznawanej za jedną z najlepszych arcade'owych ścigałek w historii gatunku. Edycja blaszakowa będzie zawierać 30 tras wybranych z obu wersji oryginalnego OutRuna 2, 12 licencjonowanych samochodów marki Ferrari (w tym m.in. F430) oraz kilka nowych trybów rozgrywki. Ten rok będzie dla fanów samochodówek wyjątkowo udany!

www.sega.com

Metal Gear Solid Online na PC?

Hideo Kojima zapowiada kolejnego MGS-a

Wciąż nie wiadomo, czy po Metal Gear Solid 2: Substance jakakolwiek nowa gra z serii MGS w ogóle ukaże się na PC. Choć Konami pracuje już nad czwartą częścią cyklu, właściciele blaszaków liczą na to, że na ich platformę trafi gra **Metal Gear Solid 3: Subsistence**, czyli rozszerzona wersja oryginalnego MGS-a 3.



Niestety nie wiadomo, czy Metal Gear Solid 3: Subsistence ostatecznie ukaże się na PC.

Tymczasem Hideo Kojima, twórca serii MGS, zapowiedział, że jego zespół przygotowuje się do stworzenia całkowicie sieciowej gry osadzonej w świecie Metal Gear Solid, planowanej na PlayStation 3, Xboxa 360, a także PC.

To jednak na razie tylko wstępne zapowiedzi i niewiele musi z nich wyniknąć, tym bardziej że mówiąc o dacie potencjalnej premiery takiej gry, Kojima zasugerował, że to raczej kwestia... lat niż miesięcy. Nawet jednak, jeśli mielibyśmy czekać na **MGS Online** do 2008 roku, będzie warto. Na razie – z nadzieją, że gra ta jednak trafi na blaszaki – prezentujemy kilka grafik z Subsistence.



Dobra sylwestrowa impreza musi zakończyć się bijatyką.

www.konami.jp/gs/game/mgs3_sub

LISTA PRZEBOJÓW TOP 13

Miejsce	Gra	Kod
1	GTA: San Andreas	277
2	Civilization IV	307
3	Age of Empires III	300
4	Call of Duty 2	298
5	NFS: Most Wanted	306
6	Harry Potter i Czara Ognia	308
7	F.E.A.R.	292
8	FIFA 06	295
9	Dungeon Siege II	282
10	Football Manager 2006	303
11	Quake 4	299
12	Peter Jackson's King Kong	309
13	Black & White 2	288

GŁOSUJ!

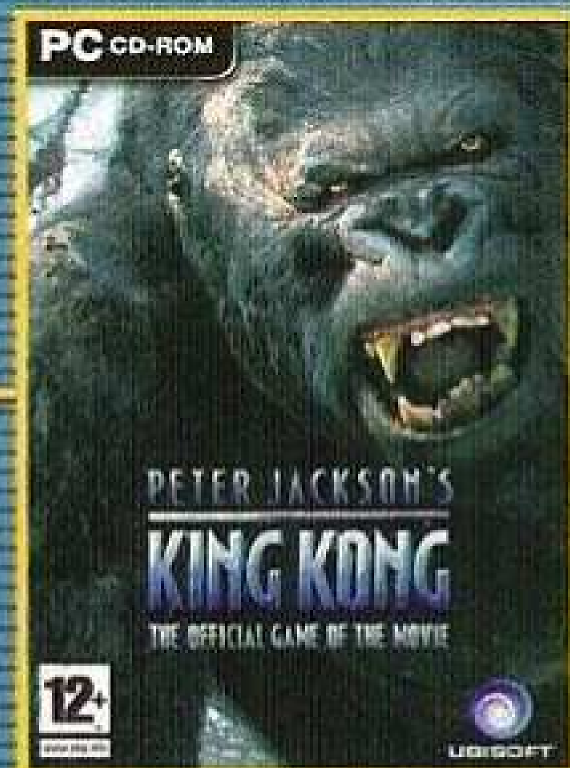
Na gry z listy TOP 13 możesz głosować przy pomocy SMS-ów! Aby oddać głos, wyślij na numer **7164** wiadomość o treści **LP.CL.#** (zamiast # podaj przypisany grze kod). Możesz również przysyłać własne propozycje – w takim wypadku wyślij wiadomość o treści **LP.CL.nazwa_gry**. Prosimy dokładnie wpisywać treść w SMS-ie – bez żadnych dodatkowych znaków, odstępów, adresu itp. Pełna lista gier znajduje się na stronie **www.click.pl**.

Propozycje:

Boiling Point	278
Brothers in Arms: Earned in Blood	258
Prince of Persia: Dwa Trony (nowość)	312
Close Combat: FtF	268
Codename: Panzers Phase Two	284
Dragonshard	304
Driv3r	264
Empire Earth II	257
Fable: The Lost Chapters	296
Fahrenheit	297
FIFA 06	295
FIFA Manager 06	293
Football Manager 2006	303
Gun	305
Stubbs the Zombie (nowość)	313
Juiced	270
Kozacy II: Napoleońskie boje	259
LEGO: Star Wars	267
UFO: Decydujące starcie (nowość)	314
Opowieści z Narnii (nowość)	315
Prince of Persia: Warrior Within	226
Sacred Podziemia	286
Serious Sam II	301
Settlers V	239
Star Wars: Battlefornt II	310
Starship Troopers	311
SW: Battlefront	213
The Movies	302
The Sims 2: Nocne życie	289

WYGRYWAJ!

*Wśród osób, które oddadzą swój głos SMS-em, rozlosujemy 3 egzemplarze gry **Peter Jackson's King Kong**, ufundowane przez firmę Cenega!!!*





Gry 2005!

Rok 2005 był dla graczy PeCetowych udany. Dostaliśmy tak wielkie produkcje jak GTA: San Andreas i World of Warcraft, na rynek trafiły też kontynuacje najbardziej znanych serii: Quake 4, Civ IV czy AoE III. Oto najlepsze gry tego roku...



01 World of Warcraft

Wydana w Polsce na początku lutego gra MMORPG już wcześniej święciła triumfy w USA. **Dziś to już globalne szaleństwo**, najbardziej popularna gra w swoim gatunku, która ma ponad 5 milionów użytkowników na całym świecie. Dowód na to, że Blizzard zna się na swoim fachu...



02 Grand Theft Auto: San Andreas

Symulacja gangstera tak prawdziwa – a jednocześnie zabawna – jak to tylko obecnie możliwe. W wielkość i różnorodność tej produkcji trudno uwierzyć, dopóki samemu się w nią nie zagra – nieważne, czy podążasz za fabułą, czy po prostu bez celu kręcisz się po świecie gry, zawsze znajdziesz coś dla siebie. To także **powód największego tegorocznego skandalu w branży gier** komputerowych – łatką Hot Coffee, odkrywającą ocenzurowane sceny seksu, zainteresowała się nawet senator Hillary Clinton.



03 Civilization IV

Sid Meier, legendarny designer gier strategicznych, powraca z nową wersją swojego największego dzieła. Spodziewaliśmy się, że czwarta część Civilization będzie bardzo dobrą grą, ale **poziom tej produkcji zaskoczył chyba wszystkich** – tu po prostu nie ma do czego się przyczepić! Jeśli w tym roku mogłeś zagrać tylko w jedną grę strategiczną, Civilization IV była najlepszym wyborem.



04 Call of Duty 2

FPS rozgrywany w realiach II wojny światowej, którego twórcy nie silili się na rewolucyjne rozwiązania. Są więc skrypty i – mimo zapowiedzi – liniowa konstrukcja poziomów, **wszystko wykonane jest jednak niemal perfekcyjnie.** Odpal tę grę na dobrym sprzęcie, podkręć mocno głośniki, a przekonasz się sam!



05 Battlefield 2

Sieciowy shooter, dzięki któremu możesz przenieść się na współczesne pola walki i wraz z kompanami zmierzyć się z drużyną wrogich graczy. **Niesamowite emocje, jakie wywołać może tylko gra z żywymi przeciwnikami**, doskonałe efekty dźwiękowe, świetna grafika i... ogromne wymagania sprzętowe. Jeśli jednak twój komputer jest naprawdę mocny, nie stracisz, inwestując w ten tytuł.



06 Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory

Sam Fisher powrócił w tym roku **w zdecydowanie najlepszej z dotychczasowych części cyklu Splinter Cell.** To jedna z dwóch serii (obok Prince of Persia – obie firmowane przez Ubisoft), które z roku na rok nie tylko trzymają poziom, ale wyraźnie się rozwijają. Biorąc pod uwagę klasę Chaos Theory, trudno wyobrazić sobie, jak dobry będzie zapowiadany na II kwartał tego roku Splinter Cell: Double Agent...



07 F.E.A.R.



Najstraszniejszy z FPS-ów i najbardziej „rozstrzelany" z horrorów – to w skrócie F.E.A.R. Wymiany ognia w wąskich korytarzach tak efektownie nie pokazywał żaden inny shooter wydany w tym roku, a jedyne, co można było zarzucić nowej produkcji studia Monolith, to brak pomysłów na zróżnicowanie końcowych poziomów gry. Mimo wszystko to jeden z najlepszych FPS-ów tego roku!

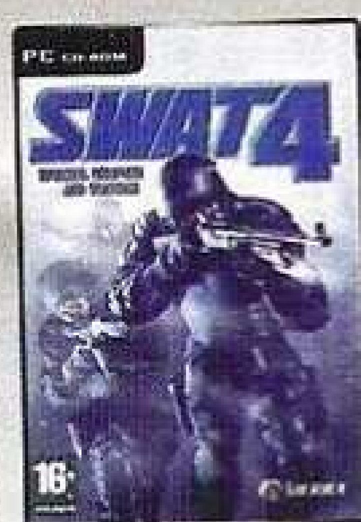


08 Dungeon Siege II

Fani gier RPG to jedyni gracze, którzy w minionym roku mogli narzekać – poza drugim KotOR-em i Dungeon Siege II nie ukazała się praktycznie żadna duża produkcja z ich ulubionego gatunku. Dungeon Siege II nie zaskoczył szczególnie niczym nowym, ale **i „magia" i „miecz" zrealizowane były w nim rewelacyjnie.** A że cała gra sprowadza się do klikania myszką na postaciach przeciwników? Cóż, to przecież hack & slash...

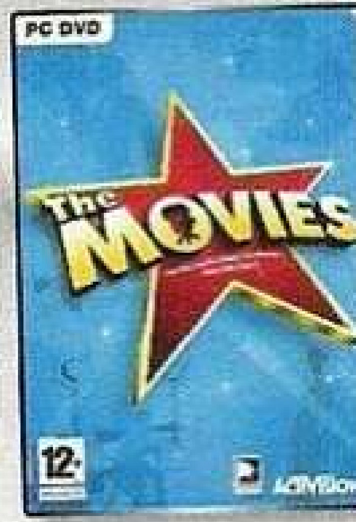


Najlepsze gry, w które nikt nie grał:



SWAT 4

Najlepszy z wydanych w tym roku taktycznych shooterów, który o dziwo nie wzbudził większych emocji. Sytuację zmienić może planowany na marzec dodatek SWAT 4: Syndykat. Oby!



The Movies

Wyśmienita, dowcipna symulacja branży filmowej, którą polscy gracze poznają dopiero w tym roku, choć cały świat mógł w nią zagrać już w listopadzie 2005. Dlatego – przynajmniej oficjalnie – niemal nikt w nią nie grał.



Fahrenheit

Bezapelacyjnie najlepsza przygodówka minionego roku, a jednocześnie najbardziej rewolucyjny przedstawiciel tego gatunku od wielu, wielu lat. Szkoda tylko, że gracze nie lubią rewolucji.



Psychonauts

To prawdziwa zbrodnia – grywalna, rozbudowana platformówka pełna zwariowanego humoru zagwarantowanego przez twórcę Grim Fandango i... tylko prasa komputerowa dostrzegła jej pojawienie się na rynku.

Gry 2006?

Rok 2006 to jedna niewiadoma i jeden pewnik. Nie wiadomo, jaka będzie strategia Microsoftu co do przenoszenia tytułów z Xboxa 360 na PC – a to może mieć duży wpływ na rynek. Na 100% natomiast dystrybutorzy postawią na tytuły znane i już wypromowane, gier będzie więc mniej, za to – przynajmniej w teorii – lepszych. Oto najciekawsze z nich...

Tomb Raider: Legend

Data premiery: czerwiec 2006



Ostatnia szansa panny Croft – jeśli ta produkcja nie zostanie przyjęta przez graczy z entuzjazmem, Lara będzie musiała przejść na wcześniejszą emeryturę. Na razie jednak nie ma powodów do niepokoju – gra obecnie prezentuje się znakomicie, a pracujące nad nią studio Crystal Dynamics stawia sobie za cel przywrócenie pani archeolog dawnego blasku. Pisaliśmy o tej grze w poprzednim numerze, a grywalna wersja kodu, jaką nam wtedy zaprezentowano naprawdę robiła wrażenie. Czyżby A.D. 2006 miał być rokiem Lary Croft?

Elder Scrolls IV: Oblivion

Data premiery: kwiecień 2006

Wszystko wskazuje na to, że **będzie to największa gra RPG 2006 roku** – szczególnie jeśli zespół pracujący nad Neverwinter Nights 2 nie przyśpieszy swoich prac. Oblivion zachwyca oprawą graficzną i dźwiękową, twórcy zapowiadają, że fabuła i grywalność osiągną równie wysoki poziom. Elder Scrolls to od początku seria z wielkimi ambicjami – czy wreszcie uda się je spełnić?



Prey

Data premiery: kwiecień 2006

Kiedy wszyscy myśleli, że Prey podzieli los Duke Nukem: Forever (i S.T.A.L.K.E.R.-a?) i stanie się FPS-em, który mimo hucznych zapowiedzi nigdy nie trafi na rynek, prace nad grą ruszyły z kopyta. Dzięki temu **już w połowie roku zagramy** w strzelaninę, której bohaterem jest Indianin walczący z kosmitami. Ciekawe...



The GodFather

Data premiery: marzec 2006

Nietypowa licencja – **gra bazująca na motywach klasycznego filmu „Ojciec Chrzestny"** Francisa Forda Coppoli. Ma to być produkcja skonstruowana podobnie do GTA, z dużą swobodą rozgrywki i szeregiem zadań pobocznych. Poza tematem i postaciami atutem gry mogą być kwestie dialogowe nagrane przez Marlona Brando tuż przed śmiercią – choć wciąż nie wiadomo, czy na pewno zostaną one wykorzystane. z kosmitami. Ciekawe...



Rise of Nations: Rise of Legends

Data premiery: II kwartał 2006

Rise of Nations jest jednym z najbardziej niedocenionych RTS-ów w historii – choć mało kto ją dziś pamięta, produkcja ta łączyła w sobie wszystko co najlepsze w Age of Empires, Civilization i serii Total War. Poważnie! Miejmy nadzieję, że jej nieoficjalna kontynuacja, Rise of Nations: Rise of Legends, dużo bardziej zainteresuje graczy – tym bardziej że tym razem **do dopracowanego modelu rozgrywki dodano rewelacyjną oprawę graficzną.**



Company of Heroes

Data premiery: II kwartał 2006

Mistrzowie odpowiedzialni za serię kosmicznych strategii Homeworld tym razem sięgają po tematykę II wojny światowej. Model fizyki i **algorytmy sztucznej inteligencji zastosowane w tej produkcji mają zrewolucjonizować gatunek** RTS-ów!



Heroes of Might & Magic V

Data premiery: marzec 2006

Doskonale zapowiada się **najnowsza odsłona najstarszej, wciąż kontynuowanej serii gier strategicznych.** Dlaczego warto zainteresować się tą właśnie produkcją, piszemy szerzej na s. 06, tutaj wymienimy tylko dwa powody – grę robi studio Nival, a poza tym to „hirołsi", do diaska!







W Babilonie nie ma prostych ulic...

Dwa Trony to klasyczny koniec trylogii – nie ma tu nic lepszego niż w dwóch poprzednich częściach, ale zobaczyć to po prostu trzeba i... basta!



Ładne, co?

Prince of Persia
DWA TRONY

Dzięki Piaskom Czasu (w oryginale Sands of Time) oraz Duszy Wojownika (Warrior Within) **seria Prince of Persia wspięła się na najwyższe miejsce listy najlepszych gier akcji wydanych na PC.** Nie zgadzasz się? OK, podaj w takim razie inne produkcje, które – naraz! – oferowały interesującą i przemyślaną fabułę, efektowny i rozbudowany system walki oraz równie oryginalne, pomysłowe i precyzyjnie zaprojektowane poziomy. Hmmm? Nie ma? Wyschło źródełko? Spleśniał ci pieprz? Sam widzisz...

A mówiąc zupełnie poważnie: **to, co udało się z marką Prince of Persia zrobić koncernowi Ubisoft, zasługuje na najwyższe uznanie.** Klasyczne dwuwymiarowe platformówki zamienili – przy współpracy z twórcą oryginałów – w trójwymiarowe gry akcji, które za dziesięć lat będą wciąż cieszyły się szacunkiem. Szczęśliwcy, którym zdarza się gierować na konsolach, mają kilka lepszych tytułów do wyboru, ale **posiadacze PeCetów właściwie są skazani na Księcia Persji, jeśli chcą zagrać w prawdziwie udaną grę akcji.** Jak więc prezentują się Dwa Trony, najnowsza część tej doskonałej serii?

Przed premierą dużo mówiło się o zmianach, które mają pojawić się w serii, a szczególnie o nowej grywalnej postaci – Mrocznym Księciu. Zupełnie świeży element rozgrywki to także poziomy, na których Książę chwyta w dłonie lejce rydwanu i w ten sposób „wozi się" po wąskich uliczkach Babilonu. Żadna z tych nowinek nie jest jednak szczególnie udana, a ich wpływ na grywalność jest mniejszy, niż można się było spodziewać. O tym jednak za chwilę...



Świetlny sztylet? Luke, co tutaj robisz?

Perski sposób na sprawdzanie trzeźwości – jeśli delikwent przejdzie po desce, znaczy, że wypił mniej niż beczułkę.

Speed kills zmieniły Prince'a niemalże w skradankę.

Fabularnie Dwa Trony mają za zadanie zamknąć historię rozpoczętą w wielkim stylu w Piaskach Czasu i kontynuowaną w mrocznej Duszy Wojownika. Gra rozpoczyna się od alternatywnego zakończenia Warrior Within, w którym Książę uciekł z Wyspy Czasu, zabierając ze sobą Kaileenę, niegdyś Cesarzową Czasu, a teraz już tylko zwykłą śmiertelniczkę. Razem, licząc na wspólną figlarną przyszłość, zmierzają do Babilonu, do pałacu Księcia. Niestety bohater nie będzie miał okazji ujrzenia, jakie wrażenie zrobi na jego nowej koleżance luksusowa chałupka – na miejscu okazuje się, że całe miasto stoi w płomieniach. Co gorsza, tuż przed zawinięciem do portu łódka Księcia zostaje zatopiona, on sam wypada za burtę, a Kaileenę porywa dwóch brutali. **Mówiąc krótko: jest źle.**

Takie przeciwności losu to oczywiście za mało, by zniechęcić pretendenta do tronu Persji. Rusza on w pościg za porywaczami, a pierwszych kilka lokacji to tradycyjnie już samouczek, przypominający weteranom i pokazujący nowicjuszom, jakie cuda potrafi wyczyniać Książę. A co by nie mówić, **żaden z bohaterów gier akcji nie może równać się z nim, jeśli chodzi o sprawność i zręczność** – Prince wykonuje z lekkością zapierające dech w piersiach ewolucje, które nie dość, że ładnie wyglądają, to jeszcze łatwo się je robi dzięki dopracowanemu systemowi sterowania. **Tylko Lara Croft w swoim nowym wcieleniu – czyli w Tomb Raider: Legend – może zagrozić Księciu w walce o tytuł akrobaty roku.**

W Babilonie nie ma prostych uliczek, ale Książę – a wraz z nim ty – akurat z tym nie ma problemów.

Nawet ona może mieć jednak kłopoty, bo **zestaw akrobacji Księcia poszerzył się w Dwóch Tronach o kilka nowych „ruchów”.** Najczęściej wykorzystywany i najważniejszy z nich to możliwość wbijania noża – przepraszam, Sztyletu Czasu – w specjalne, wyraźnie wyróżniające się panele w murze. Pozwala to Prince'owi zawisnąć na pionowej ścianie, odsapnąć i kontynuować dalsze ewolucje, bez tej możliwości niewykonalne. Książę może też teraz spuszczać się lub wspinać po wąskich szczelinach między murami czy skałami, a także zawisać na łańcuchach umocowanych u sufitu. Nowe możliwości dają także półotwarte okiennice, z których biegnący po ścianie Książę może się wybić pod kątem innym niż 90 stopni.

Zmiany pojawiły się również w systemie walki, czyli tym elemencie gry, którego znaczne rozbudowanie w Duszy Wojownika nie spodobało się fanom Piasków Czasu. W drugiej części serii Książę musiał stoczyć setki potyczek i – mówiąc szczerze – w Dwóch Tronach nie ma ich wcale dużo mniej. Poza kilkoma nowymi **kombosami system walki wzbogacił się jednak również o tzw. speed kills**, czyli ciosy skrytobójcze, które pozwalają uniknąć części walk i – przynajmniej teoretycznie – przyśpieszają całą grę.

By zabić kogoś błyskawicznie i po kryjomu, Prince musi wpierw zakraść się do niego od tyłu, niezauważony. Gdy ekran zacznie w charakterystyczny sposób pulsować, możesz aktywować sekwencję speed kill – to animacja, która w pewnych momentach nieco zwalnia, sztylet Księcia zaczyna w niej błyszczeć, a ty wtedy musisz wcisnąć odpowiedni klawisz, by zadać uderzenie. Im trudniejszy przeciwnik, tym większa interakcja – tych na początku

Kogo zaprosić na potańcówkę?



Po prostu PoP

Uważaj – Książę to niebezpieczny gość. Jeśli tańczy równie dobrze, jak skacze po gzymsach, musi być z niego drugi Travolta. Poza tym to prawdziwy podrywacz – w Warrior Within uwiódł samą Monicę Belucci.

Prince of Pop

Niewysoki, a w dodatku nie całkiem określony, jeśli chodzi o kolor skóry – chociaż sam uważa się za lowelasa, raczej nie poderwie żadnej dziewczyny. Za to jak zacznie grać funka, cała potańcówka, ruszy w... tany.

Nowe ruchy Księcia

Książę zyskał kilka nowych ruchów, które sprawiają, że jego akrobacje są bardziej efektowne, a przy tym wymagają jeszcze większego główkowania.



Sztylet wbijany w panel na ścianie to najczęściej wykorzystywana nowinka. Z tej pozycji Książę może podskoczyć, odbić się do tyłu lub rozpocząć bieg po murze.

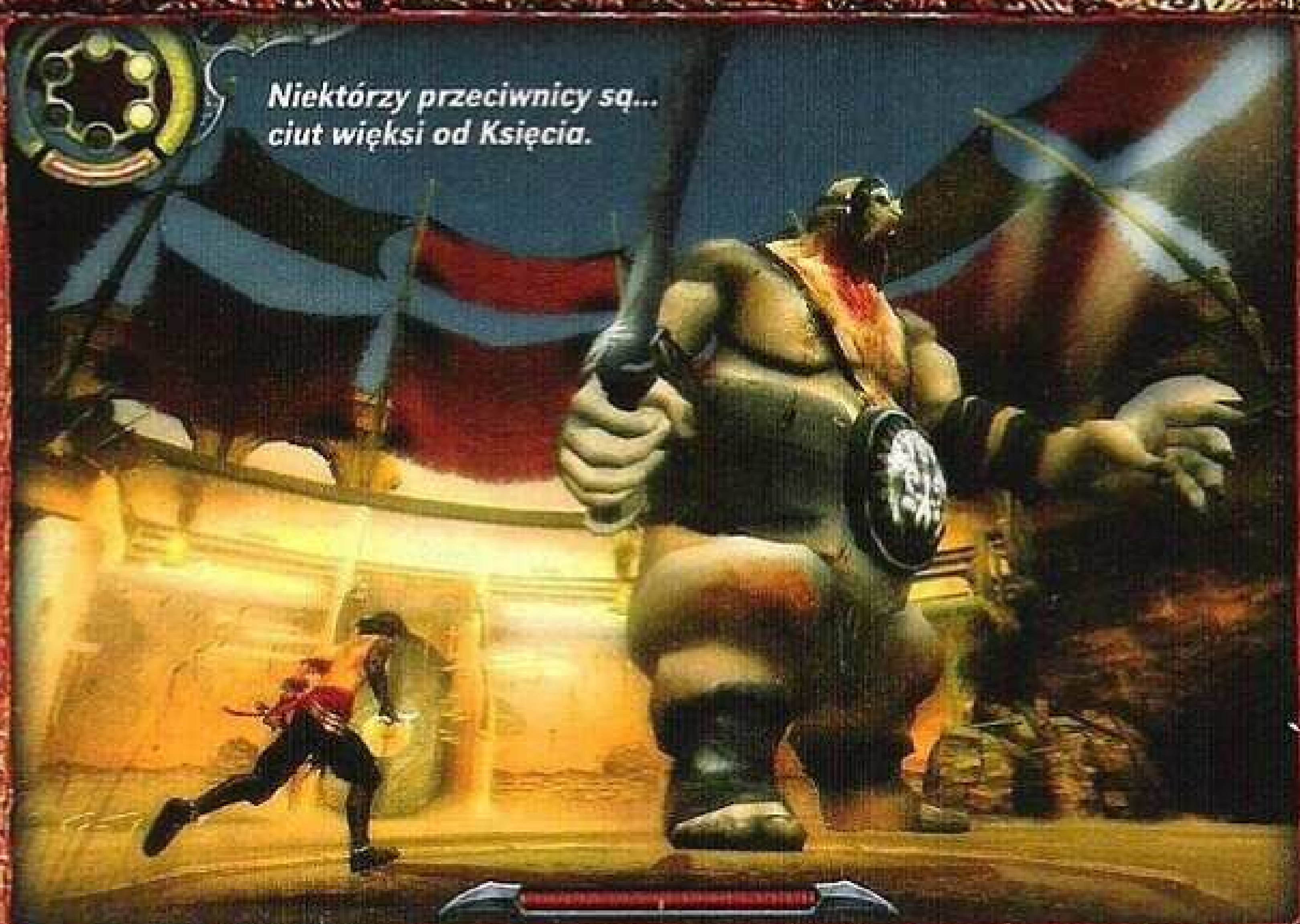
Niedomknięte okiennice pozwalają Księciu odbijać się od ściany pod kątem innym niż 90 stopni. Czasem po takim wybiciu możesz od razu aktywować speed kill!

W wąskich szczelinach Książę może się wspinać lub zsuwać. Możesz też obrócić się o 180 stopni wokół własnej osi.

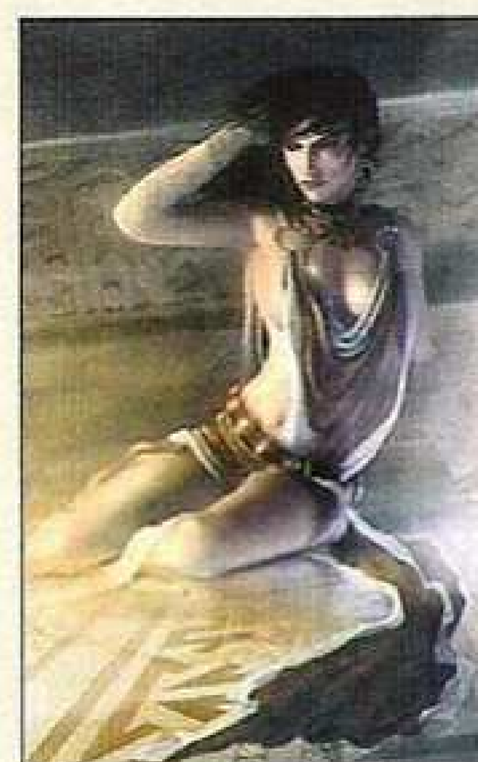
Wisząc do góry nogami na łańcuchu, możesz szybko zsunąć się w dół i zabić przeciwnika nieświadomego zagrożenia – oczywiście speed killem.

Korzystając z nowej broni, Mroczny Książę potrafi np. złapać belkę wystającą ze ściany i zaczepiony na niej przefrunąć nad przepaścią.

Doggertail przydaje się także do łapania oznaczonych bloków, które można np. wysunąć, by stworzyć w ten sposób nową platformę.


Niektórzy przeciwnicy są... ciut więksi od Księcia.

Kobiety kochają Prince'a


Kaileena w Dwóch Tronach wygląda zaskakująco nieatrakcyjnie...

Prince przeżywa w grze dylematy rodem niemalże z brazylijskiej telenoweli. Do Babilonu przybywa z Kaileeną, ta jednak ginie mniej więcej po godzinie gry. Niedługo później pojawia się znana z pierwszej części Farah, odżywają też uczucia bohatera do tej indyjskiej księżniczki. Która z nich zostanie w sercu Księcia Persji na dłużej?

...nic więc dziwnego, że Książę ponownie zakochuje się w Farah.

załatwiasz jednym pchnięciem, ci później wymagają czterech-pięciu ciosów. Ten mechanizm wykorzystany jest także w walce z bossami, choć tutaj speed kill nie gwarantuje natychmiastowego zabicia przeciwnika, a jedynie zabiera mu część energii.

Całe te **speed kills, czyli w wolnym tłumaczeniu „szybkie strzały", wbrew pozorom wcale nie są takie szybkie.** Rzeczywiście pozwalają załatwić przeciwnika bez ryzyka straty energii, ale trzeba mieć przy nich naprawdę porządny refleks. A przy tym także sporo cierpliwości, bo w wielu sytuacjach jest tak, że zdążysz sobie powtórzyć w głowie poczet królów polskich przynajmniej do Jagiełły, wisząc na łańcuchu w oczekiwaniu, aż żołnierze wezyra ustawią się tak, by można ich było bezszelestnie usunąć.

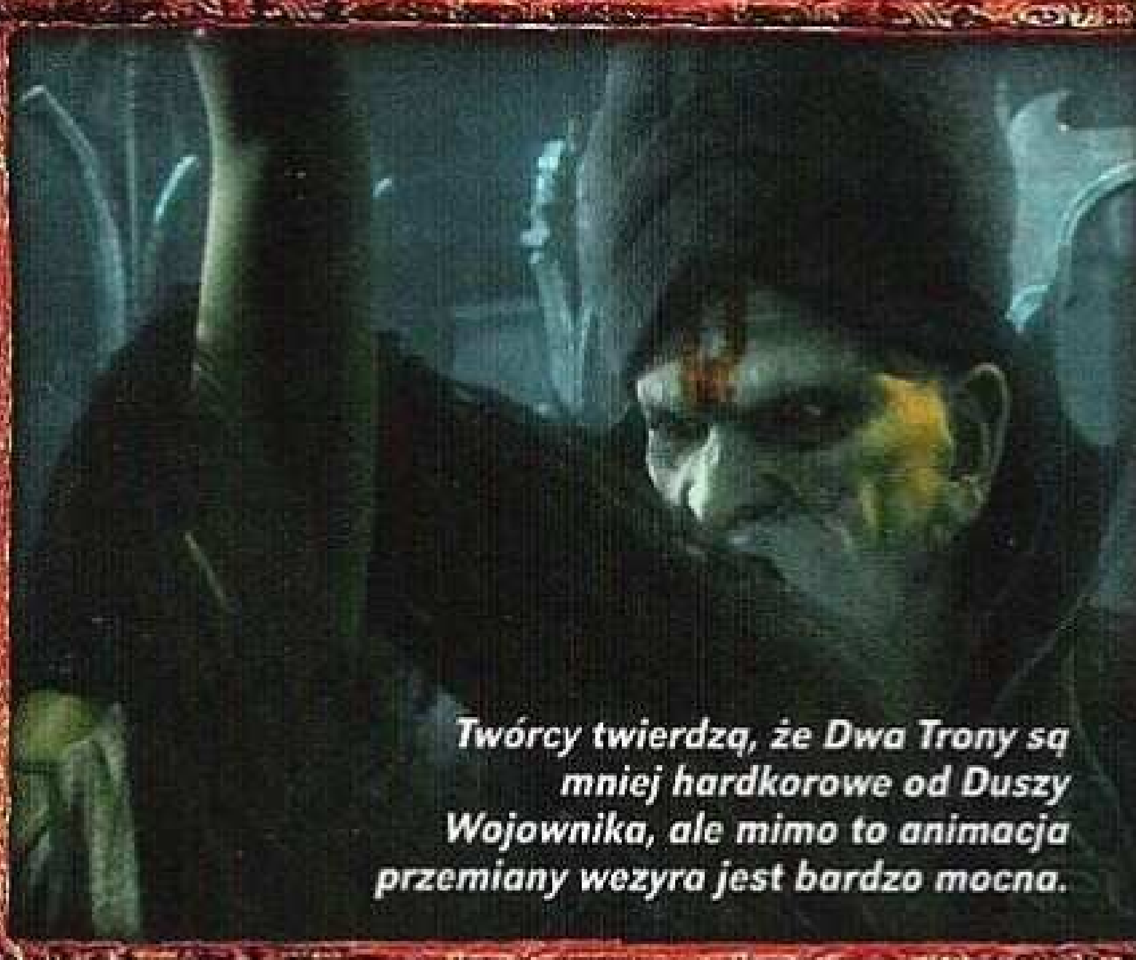
No właśnie – żołnierze wezyra... Chociaż Dwa Trony są bezpośrednią kontynuacją opowieści z Duszy Wojownika, w **rzeczywistości cała historia zatacza tu koło i twoim głównym przeciwnikiem znów jest zły wezyr – ten sam, który w Piaskach Czasu rozpętał całą zawieruchę.** Tym razem przeszedł on niezwykłą metamorfozę, zmienił się w półboga, który wygląda jak krzyżówka anioła i ropuchy, w dodatku świecąca złotą poświatą. Dziwaczny to przeciwnik i trochę **brakuje mu do klasycznie parszywej postaci wezyra z pierwszej części nowej trylogii**, zepsutej do szpiku kości Kaileeny z Duszy Wojownika czy potężnego Dahaki, również z poprzedniej odsłony.

Wezyr to zresztą nie jedyny osobnik, którego zmieniły piaski czasu. **Również sam Prince padł ich ofiarą i co jakiś czas zmienia się w Mrocznego Księcia**, zapowiadaną przez twórców drugą postać grywalną. **Dark Prince posługuje się bronią o nazwie Daggertail (to długi łańcuch zakończony ostrzem)**, dzięki której jest dużo skuteczniejszy w walce. Daggertail zwiększa też jego mobilność, w niektórych miejscach może być bowiem wykorzystywany jak linka z hakiem, dzięki czemu Książę może np. przefrunąć nad przepaścią, która inaczej byłaby nie do przebycia.

Wszystko to byłoby całkiem zabawne, gdyby nie jeden szkopuł. Ciemna strona mocy piasków zjada bohatera od środka i **Mroczny Książę traci z każdą kolejną sekundą ułamek energii.** W sekwencjach walki nie sprawia to problemu, bowiem za każdego zabitego przeciwnika energia Dark Prince'a napełnia się na full. Gorzej w tych fragmentach etapów, w których musisz wykazać się umiejętnościami akrobatycznymi. Tutaj pośpiech

Książę postanowił poćwiczyć obroty przed karnawałem...


Panie doktorze, wydaje mi się, że chodzi za mną wielki ptak.


Twórcy twierdzą, że Dwa Trony są mniej hardkorowe od Duszy Wojownika, ale mimo to animacja przemiany wezyra jest bardzo mocna.


Nikt nie mówił, że będzie łatwo.

jest bardzo – ale to bardzo, bardzo! – złym doradcą, a grając Mrocznym Księciem, musisz cały czas się śpieszyć.

Jest niby rozwiązanie tego problemu – energię regenerują także piaski ukryte w skrzyniach i wazach, których pełno na „mrocznych" poziomach, ale gdy z niego korzystasz, zamiast skupić się na dzikich akrobacjach, ważniejsze jest dla ciebie rozbijanie jakichś zapomnianych, stojących pod ścianą gratów. Dwa Trony to na tyle dobra gra, że chcesz i możesz się do tego przyzwyczaić, ale na pewno **spadająca z każdą sekundą energia i sposób jej odnawiania nie należą do najlepszych pomysłów programistów z Ubisoftu.**

Gdy już mowa o niezbyt udanych posunięciach twórców, trzeba też wspomnieć o etapach, w których jedziesz rydwanem. Są one bardzo uproszczone, a cała trudność polega na tym, by dzięki refleksowi lub dobrej pamięci (po n-tej próbie przejścia poziomu i n-tej do potęgi liczbie przekleństw) skręcić w odpowiednią stronę na rozgałęzieniu dróg. Jeśli wybierzesz dobrze, jedziesz dalej, jeśli źle, spada ci na głowę głaz lub dzieje się coś równie niemiłego i trudnego do przewidzenia. Czasem musisz też zepchnąć rydwan kierowany przez przeciwnika z drogi lub ciachnąć mieczem natarczywego napastnika, to jednak jest tak proste, że wykonujesz te czynności automatycznie, nie przywiązując do nich większej uwagi. To też nieszczególnie się udało.

Zaraz już kończę narzekanie – przecież nie omyłkowo ocena na końcu recenzji jest tak wysoka – ale dodam jeszcze kilka ostatnich uwag krytycznych. **Po raz kolejny twórcy nie popisali się, jeśli chodzi o rozmieszczenie checkpointów i punktów zapisu stanu gry.** Po pierwsze są one umieszczone za rzadko, po drugie zaś mniej więcej jedna czwarta tych drugich znajduje się nie tam, gdzie powinna. Są fragmenty, które przechodzisz z wielkim mozołem tylko po to, by chwilę później znów trafić na trudniejszą sekwencję, po której następuje ciężka walka z kilkoma przeciwnikami, a potem jeszcze trzeba kawałek poskakać, by gra się zapisała. Gdzie indziej z kolei zapisujesz stan gry, wykonujesz kilka prościutkich skoków, nawet na chwilę nie zatrzymujesz się – bo nie ma takiej potrzeby – by pomyśleć, co zrobić dalej i znów trafiasz na save'a. Te proste do uniknięcia błędy dziwią tym bardziej, że **sposób zaprojektowania poziomów świadczy o przeogromnej wyobraźni przestrzennej programistów.**

A jest tak, że w Babilonie właściwie nie ma prostych uliczek. Nie wiem, jak radzą sobie z tym normalni mieszkańcy, ale Książę – a wraz z nim ty – akurat na to nie może narzekać. A nawet więcej: ta **swoboda, z jaką poruszasz się po złożonych, wielopoziomowych lokacjach**, gracja, z jaką przeskakujesz z jednego wąziutkiego parapetu na drugi, równie wąski, pokonując przy tym wieeeeelką przepaść, **to największy atut tej gry** i to na dodatek taki, jakiego nie znajdziesz w żadnej innej produkcji. Rewelacyjnie było to zrealizowane w Piaskach Czasu, równie dobrze – a moim zdaniem nawet lepiej – w Duszy Wojownika, a **Dwa Trony nie są pod tym względem wcale gorsze od poprzedników.**

Nie gorsze, ale też i nie lepsze Dwa Trony są również pod względem oprawy wizualnej. Engine graficzny zastosowano ten sam co i wcześniej, o ile jednak dwa lata temu czy nawet przed rokiem mógł się on podobać, tak w Dwóch Tronach proste, pozbawione krągłości modele postaci mogą już razić. Zaskoczył mnie też brak jakichkolwiek filtrów nałożonych na obraz, które chociażby w Piaskach Czasu genialnie rozmywały jego ostrość i tworzyły odpowiednią atmosferę. Tu widoki są cały czas ostre, przez co ich niedociągnięcia są bardziej widoczne. Jak zwykle świetna jest muzyka, natomiast kwestie dialogowe ocenić można najwyżej na czwórkę.

Dwa Trony nie są raczej zaskoczeniem. **To, że gra będzie bardzo dobra, było właściwie pewne, biorąc pod uwagę klasę jej poprzedniczek.** Taka też jest, choć nowe elementy, potrzebne, by gracze nie narzekali, że to tylko dodatkowe poziomy, nie są tak dopracowane i udane jak podstawy mechaniki rozgrywki zbudowane w pierwszych dwóch częściach. W całości trylogia Prince of Persia to najlepsze 50 godzin gry akcji, jakie znajdziesz na PC. Poważnie!

Nowe elementy nie są tak udane jak podstawy mechaniki rozgrywki zbudowane w pierwszych dwóch częściach.

Scena balkonowa

AKCJA

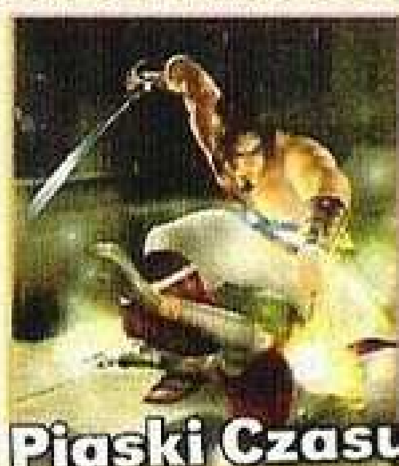

Misiaczku, jak ci się podoba mój nowy łuk?


Papużko, eee... Może nie zabieraj go na obiad do mojej mamusi, co?


Phmf! Jak sobie chcesz. A mówiłam ci już, że mam okropną migrenę?...

Trzy twarze Księcia

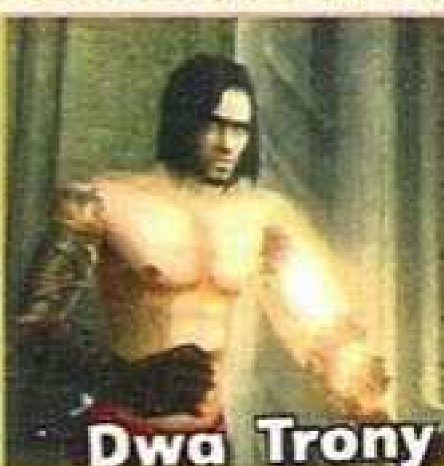
Na forach internetowych i w branżowych pismach sporo mówiło się o zmianie, jaką Książę przeszedł między Piaskami Czasu a Duszą Wojownika. W pierwszej grze był to Prince jak z bajki, w drugiej zaś zyskał ostre rysy twarzy, kilka blizn i paskudny charakterek, który objawiał się w jego wewnętrznych monologach. Dwa Trony to próba znalezienia kompromisu między obiema wersjami tej postaci, nawet dialogi między osobowością Mrocznego a Jasnego Księcia, które można usłyszeć podczas gry, w zabawny sposób do tego nawiązują. Tak naprawdę nowe oblicze Księcia nie przekona do siebie ani tych, dla których Piaski Czasu były za słodkie, ani tych, dla których Dusza Wojownika była przesadnie „dorosła", tym bardziej że o ile sam Prince wygląda rzeczywiście łagodniej, to już wezyr (np. animacja jego przemiany) to naprawdę wstrętny i mroczny czarny charakter.



Książę gładziutki prawie jak pupa niemowlaka.



Mroczny i zły na cały świat Prince.



Pretendent do tronu nie może się zdecydować – podrywać na gładkie lico czy niegrzeczny zarost.

Jeden z was się nie zmieści.

Tzw. widoczek.

Prince of Persia: Dwa Trony

Producent: Ubisoft
Dystrybutor PL: Cenega

http://www.princeofpersia.com/

cena 99,90

Multiplayer: nie

Gatunek: akcja/TPP

Wymagania: procesor 1 GHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB


doskonale zaprojektowane poziomy • rewelacyjny system sterowania • ciekawa fabuła zamykająca całą trylogię


niepotrzebne sekwencje z rydwanami • konieczność niszczenia skrzyń Mrocznym Księciem • dyskusyjne umieszczenie punktów zapisu gry

Dwa Trony nie są grą lepszą od swoich poprzedniczek. Na szczęście nie są też gorsze, co oznacza, że to klasyka gier akcji.

GRYWALNOŚĆ 5-
GRAFIKA 4
DŹWIĘK 4
OCENA 4+

Autor: Foch77

Reporter i szpieg mają podobną robotę. Obaj muszą namierzyć cel i zebrać wszelkie informacje na jego temat, zachowując przy tym pełną dyskrecję.

COLD WAR

BEHIND THE IRON CURTAIN

Miejsce dla widowni. Za kratami cela z szubienicą.

Matthew Carter, bohater gry Cold War, teoretycznie wykonuje zawód tego pierwszego. Został wysłany do Moskwy, gdzie ma napisać artykuł na temat nastrojów panujących na Kremlu. **Pozornie jego wycieczka ma charakter stricte dziennikarski, ale informacje, które może zdobyć za granicą, z pewnością będą bardzo przydatne komórkom wywiadowczym.** Właśnie trwa zimna wojna i każdy szczegół dotyczący wroga może okazać się cenny.

Tymczasem radziecki rząd ubabrał ręce w wyjątkowo śmierdzącej sprawie, o której istnieniu nikt nie powinien się dowiedzieć. By odwrócić uwagę od całego zamieszania, postanowiono znaleźć kozła ofiarnego, który przyciągnie zainteresowanie opinii publicznej. **Pech chciał, że wybrano właśnie Cartera, Amerykanina, który pojawił się na moskiewskim lotnisku w wyjątkowo nieodpowiednim momencie.** Pod fałszywymi zarzutami szybko trafia za kratki. Możliwości są więc tylko dwie – albo uciekniesz z więzienia, albo... zginiesz.

W pierwszym momencie najłatwiej byłoby porównać Cold War do Splinter Cella – ponieważ więziony bohater z czasem okazuje się nie tylko zwykłym reporterem, ale też dobrze wyszkolonym żołnierzem sił specjalnych. Potrafi omijać zabezpieczenia, bezproblemowo dezaktywować urządzenia alarmowe, ogłuszać strażników, strzelać, a także przygotowywać naprędce przeróżne pułapki i wabiki. Niestraszne mu chodzenie po gzymsach, zjazd po linie i ciche eliminowanie niewygodnych świadków jego dziennikarsko-szpiegowskiej roboty.

Niestety na tym porównanie to się kończy. W zapowiedziach Cold War mówiono, że AI strażników będzie stało na wysokim poziomie, czyli takim, który będzie stanowił wyzwanie także dla doświadczonych graczy. Tymczasem działanie algorytmów sztucznej inteligencji rosyjskich (wtedy radzieckich) klawiszów ujawnia się tylko w momentach, gdy popełnisz błąd, uruchamiając przy tym alarm. Dopiero wtedy zaczynają działać zespołowo, wzywają wsparcie, celnie strzelają i potrafią cię otoczyć. Wcześniej jednak **możesz im przejść przed nosem z halogenem o mocy 5000 W, a oni niczego nie zobaczą! Ślepota całkowita.**

Graficznie Cold War jest wykonany przyzwoicie. Lokacje i modele są wystarczająco szczegółowe, engine korzysta z efektów świetlnych, rozmyć itd. Mam jednak zastrzeżenia do sposobu, w jaki **Carter uderza, by ogłuszyć przeciwnika – animacja tego zdarzenia jest jedną z najsłabszych, jakie widziałem w podobnych grach.** Wygląda to, jakby bohater chciał pogłaskać wroga! Szpieg-dziennikarz równie pokracznie biega – nad jego głową powinien mrugać napis: „Przepuśćcie mnie, muszę iść do ubikacji! Nie wytrzymam!".

Bohater oglądał MacGyvera i potrafi zrobić z odrobinki dynamitu i zegarka małą bombkę.

Splinter Cell wypada trochę lepiej również pod względem oprawy dźwiękowej. **Skradając się, Carter szeleści, jakby nosił na sobie kreszowe spodnie.** Ten odgłos momentami staje się wręcz nie do zniesienia. Tak samo zresztą jak niektóre dźwięki tła, które potrafią doprowadzić do szału (np. piszczące kamery przemysłowe).

Mimo narzekania muszę przyznać, że kilka rzeczy naprawdę spodobało mi się w tej produkcji. Jeden plus należy się Carterowi za zdolność chowania się pod stołami, biurkami i wszystkim tym, pod czym postawny dziennikarz się zmieści. Drugi za to, że czasami nie wystarczy przywalić w głowę, by wyeliminować z gry strażnika, ale trzeba też podać mu zastrzyk usypiający. I trzeci za fakt, że bohater najwidoczniej **uważnie oglądał McGyvera i potrafi zrobić z odrobinki dynamitu i zegarka małą bombkę** – a ponieważ ty nim sterujesz, też to potrafisz...

Reasumując, Cold War to całkiem porządna gra. Może i nie najlepsza w swoim gatunku, ale mimo wszystko godna uwagi. Fabuła rozwija się bardzo przyjemnie, każdą misję zaliczyć możesz na jeden z dwóch sposobów, a w ekwipunku Cartera znajduje się kilka ciekawych gadżetów, które wzbogacają zabawę, jak np. kamera z rentgenem. Jeżeli jesteś fanem skradanek, to raczej ci się spodoba. Over.



Nie chciałeś po dobroci, to masz.



Panienka z okienka. Ślepa w dodatku.

Zimna wwwojna

Niedawno wystartowała oficjalna polska strona o Cold War. Znajdują się na niej wszystkie najważniejsze informacje dotyczące bohaterów gry, miejsc, gdzie rozgrywa się akcja, a nawet pełne specyfikacje urządzeń, z których korzysta Matthew Carter. Adres to: **www.coldwar.iqp.pl.**

Cold War: Behind the Iron Curtain

Producent: Mindware Studios
Dystrybutor PL: IQ Publishing
http://www.coldwar-game.com/

cena 89,90
Multiplayer: nie
Gatunek: skradanka

Wymagania: procesor 1,7 GHz, 384 MB RAM, grafika 64 MB



sporo skradania • ciekawa intryga polityczna • całkiem fajne gadżety • komiksowe wstawki



AI przeciwników • czasami zbyt natrętne dźwięki • animacja uderzenia

Nie jest to może najbardziej dynamiczna z gier akcji, ale – co najważniejsze – nie nudzi się. Mimo kilku wad można więc w nią zagrać.

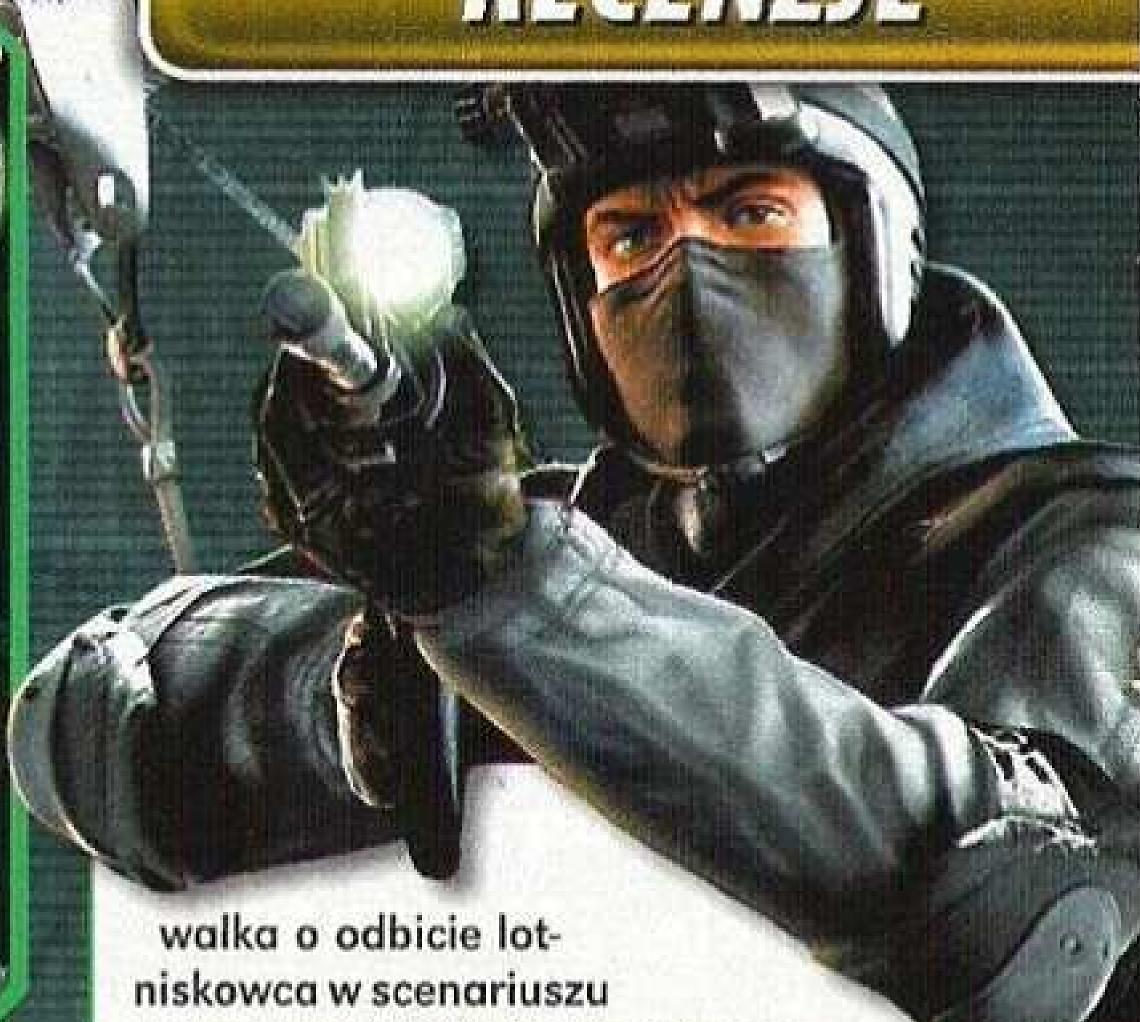
GRYWALNOŚĆ 4
GRAFIKA 4+
DŹWIĘK 4
OCENA 4

Autor: Hedo

Niezbyt specjalne jednostki specjalne.


Niektóre mapy w Jednostkach Specjalnych są bardzo podobne do tych z podstawki.


Zieleń, widzę zieleń!



Battlefield 2 – Dodatek do gry: Jednostki Specjalne

Jednostki specjalne wykonują specjalne zadania – niestety poświęcony im dodatek do Battlefield 2 aż tak specjalny nie jest.

Zgodnie ze swoim zwyczajem koncern Electronic Arts szybko zaserwował nam kolejną dawkę klikania. Zawsze kiedy gra się sprzedaje, marketingowcy z EA cisną programistów, by przygotowali do niej dodatek szybciej, niż zdążysz powiedzieć „zielony-PIN-zielony". Niby nie ma na co narzekać – dzięki temu **fani Battlefield 2 dostają pierwszy add-on mniej więcej pół roku po premierze oryginału.** Niestety w tym przypadku przydałoby się koderom nieco więcej czasu i... pomysłów.

Dodatek do Battlefield 2 już w podtytule tłumaczy, że jego tematem są działania sił specjalnych, a więc rzecz ciekawa. Dostajemy tu sześć nowych frakcji – m.in. brytyjski SAS (krzyczą „Cheers, mate!"), rosyjski Specnaz, amerykańskie SEALs. Są też przeciwnicy mundurowych oddziałów, którzy – pewnie ze względu na poprawność polityczną – określani są jako rebelianci lub buntownicy, nigdy terroryści. Różnice między nowymi frakcjami są jednak w istocie nieznaczne i trudno je uchwycić. Zamieszanie potęguje także to, że żołnierze każdej z frakcji, mimo iż z założenia są ludźmi do zadań specjalnych, podzieleni są na takie same klasy (np. szturmowiec, grenadier), jakie mieliśmy w przypadku np. Chin w podstawowej wersji Battlefield 2. Wszystko to niezbyt się klei, a **wprowadzenie nowych stron konfliktu sprawiło tylko, że teraz, kiedy grasz, nie zwracasz uwagi na to, kogo reprezentujesz** – uzbrojenie czy ekwipunek wszyscy mają i tak niemalże identyczne.

Nowe mapy są na szczęście równie dobre jak te najlepsze w Battlefield 2.

Add-on do Battlefielda 2 nie mógłby oczywiście obyć się bez nowych militarnych zabawek i oczywiście jest ich tu całkiem sporo. Żadna z dodanych pukawek nie jest jednak „gwiazdą wieczoru" – choć karabin szturmowy oddziałów SAS zdaje się prawdziwie zabójczą bronią i tu, i w prawdziwym świecie. **Całkiem zabawne są natomiast nowe pojazdy**, w tym terenowy buggy na sześciu kołach czy półciężarówka rebeliantów z wybitą przednią szybą i z przymocowanym do maski – pewnie przez lokalnego kowala – karabinem maszynowym.

Spory zawód sprawiły mi zabawki, których przeznaczeniem nie jest odbieranie życia. **Jednostki specjalne używają w tym add-onie noktowizora, maski gazowej oraz dwóch rodzajów haka z liną**, które – w założeniu przynajmniej – zwiększają mobilność żołnierzy. Noktowizor to sprzęt rzeczywiście użyteczny, bowiem po zmroku bez niego praktycznie nic nie widzisz – tyle tylko, że w dodatku są jedynie TRZY nocne mapy... Maska gazowa też się przydaje, bo graczom w sieci spodobały się nowe granaty łzawiące, a efekt ich działania jest taki, że cały ekran rozpływa się, jakbyś zjadł zupę z muchomorów.

Tymczasem nowinka potencjalnie najbardziej atrakcyjna, czyli **linki z hakami**, nie jest zbyt udana. Może to kwestia przyzwyczajeń i konieczność wyrobienia sobie nowego sposobu myślenia o przemieszczaniu się po mapach, ale **w ciągu wszystkich rozegranych sesji tylko kilka razy wspinałem się po ścianach budynku** czy zjeżdżałem z jednego dachu na inny. W rozgrywkach sieciowych również nie widać, by gracze polubili te zabawki. A więc niewypał.

A mapy? Mapy są na szczęście równie dobre jak te najlepsze w Battlefield 2. Koncentrują się głównie na walce jednostek piechoty: to przede wszystkim lokacje miejskie, a nawet jeśli nie, to rozgrywane na zamkniętej przestrzeni – jak walka o odbicie lotniskowca w scenariuszu „Iron Gator". Dziwi mnie tylko, że **w trybie single zagrać można jedynie w sześć z ośmiu nowych map. Czemu?** Jak przećwiczyć na spokojnie pozostałe dwie?

Jestem zły na DICE także dlatego, **że nie zrobili nic, by zoptymalizować kod gry.** Nie dość, że do instalacji dodatku trzeba zwolnić spory kawałek twardego dysku (3 GB!!!), to **Jednostki Specjalne są jeszcze „cięższe" niż podstawka** – zwalniają czasem nawet na mocnych systemach, długo wczytują mapy. Zdarzają się też – sam doświadczyłem! – kłopoty z autoryzacją oryginalnego numeru seryjnego na serwerach EA. **Brzydko, fuj!** Przed kolejnym dodatkiem proszę mi to poprawić – i to bez gadania!

Nowy ekstremalny sport – jazda quadem po polu walki.

Battlefield 2: Jednostki Specjalne

Producent: DICE
Dystrybutor PL: EA Polska
http://battlefield2.ea.com/

cena 79.90
Multiplayer: tak
Gatunek: FPS

Wymagania: procesor 1,7 GHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB, DVD

(+) nowe miejskie mapy • noktowizor i maski gazowe • położenie akcentu na walki piechoty

(–) wymagania sprzętowe • tylko sześć misji w trybie single • w sumie niewiele nowości

Ten dodatek do BF2 mógł być specjalny – niestety tylko mógł. Dostajemy standardowy add-on, który ucieszy jedynie fanów.

GRYWALNOŚĆ 4
GRAFIKA 5
DŹWIĘK 5+
OCENA 4

Autor: Foch77

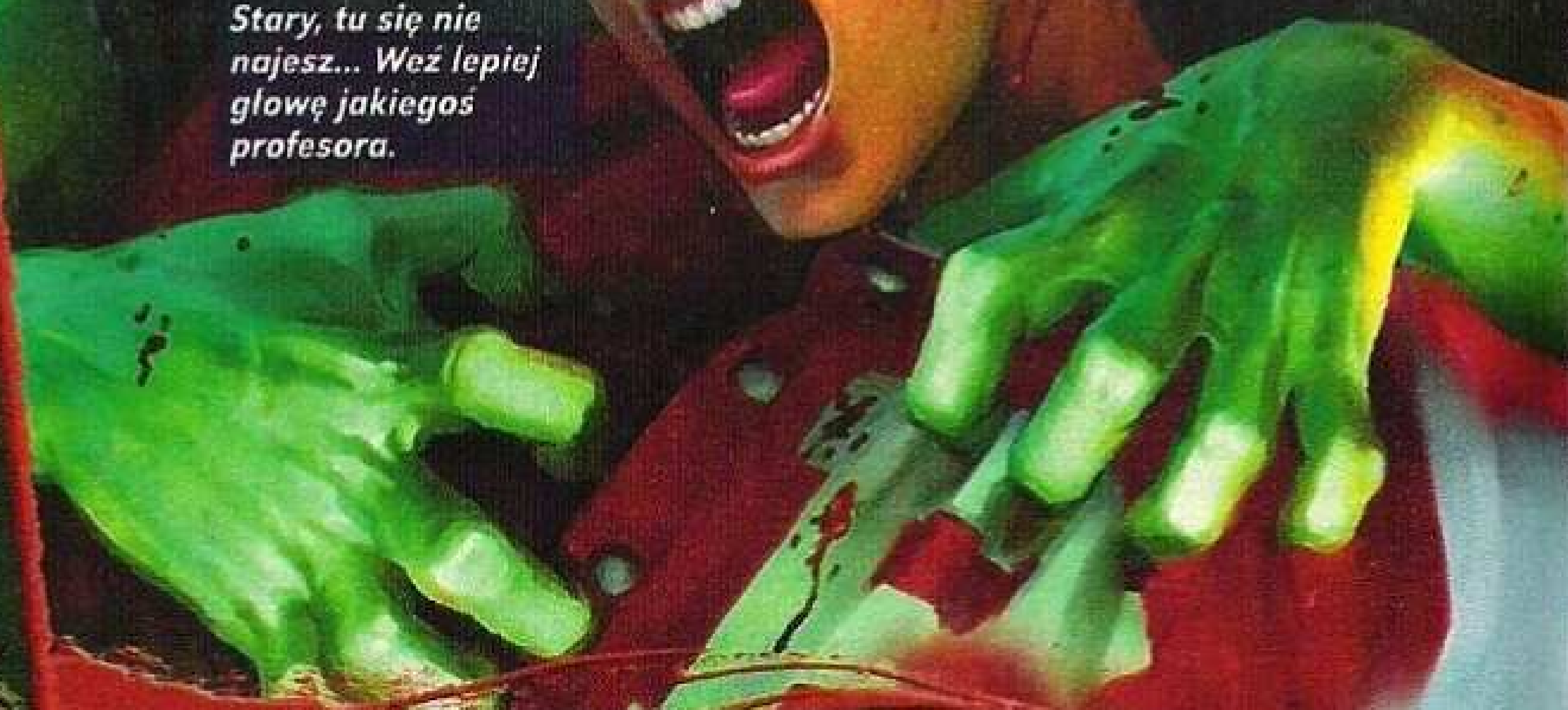
Wyobraź sobie świat idealny. Brak przestępczości, uśmiechnięci ludzie chodzący po czystych ulicach, nowoczesne środki lokomocji, pomocne roboty, gotowe służyć ci radą w każdym momencie... Móóóózg!!!

STUBBS THE ZOMBIE™ IN Rebel Without a Pulse™

Świat, który wygląda jak połączenie wizji idealnego miasta przyszłości ze stylistyką amerykańskich plakatów z lat 50. Wszechobecne **uśmiechy, ciepłe barwy, grzeczne fryzury i brak jakichkolwiek znamion przemocy oraz wyuzdania.** Przechodnie są tolerancyjni, uśmiechnięci, witają się życzliwie, a obecna gdzieniegdzie policja nie ma zbyt wielu zajęć. Móóóózg!!!



Po robacie Stubbs jak zwykle idzie na kręgle.



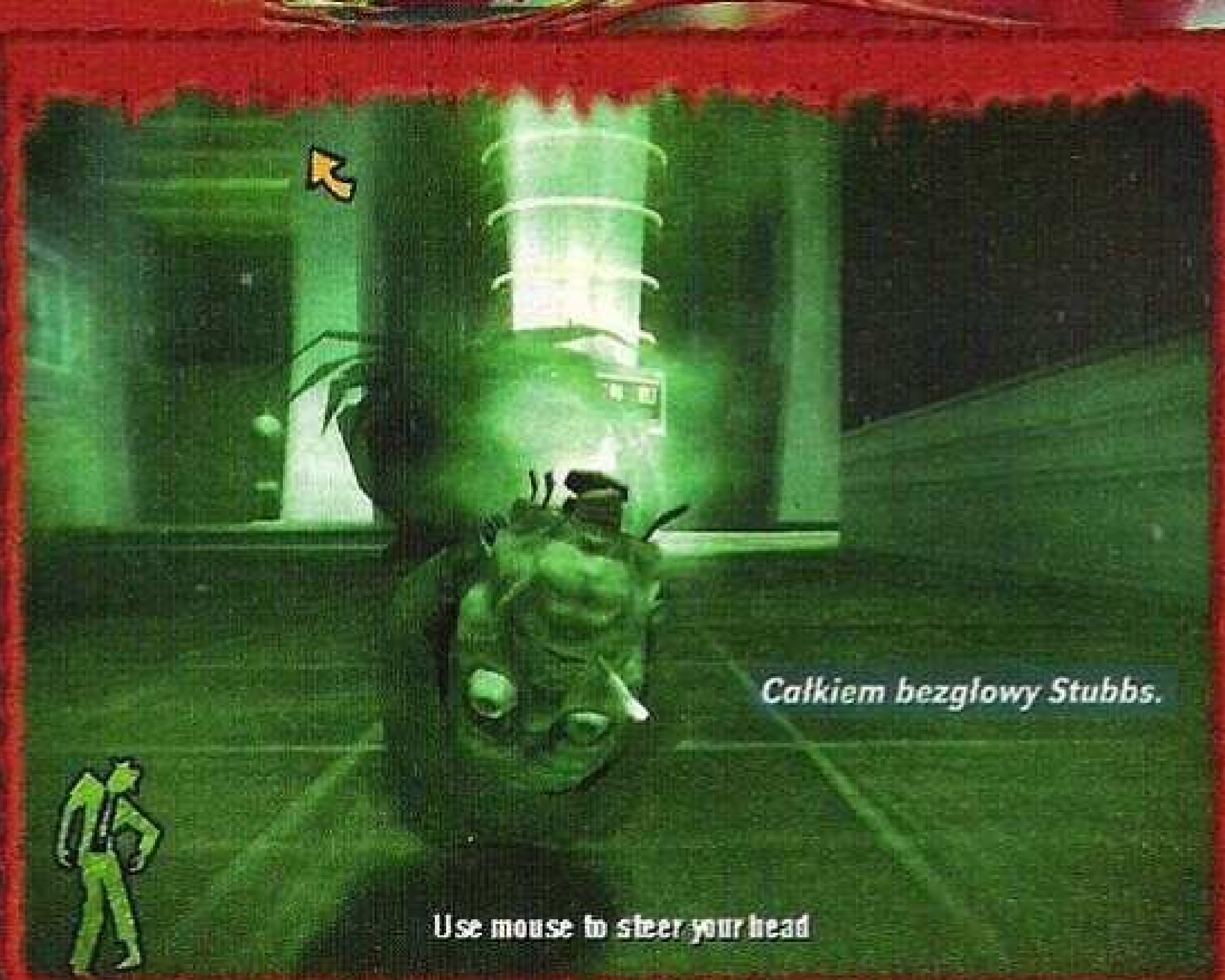
Stary, tu się nie najesz... Weź lepiej głowę jakiegoś profesora.

No tak, jest jedno „ale". Jest nim **Stubbs, poczciwiec w podartych łachmanach, kapeluszu i nieodłącznym, tlącym się w ustach petem.** W naszym świecie pewnie nie budziłby on zbytniej sensacji – ot, typowy mieszkaniec ubogich dzielnic wielkich metropolii, którego ludzie starają się nie zauważać. W mieście idealnym jest nieco inaczej. Coś w naszym bohaterze przyciąga uwagę. Gdy się na niego patrzy, czegoś mu brakuje... Czy to efekt spowodowany nieświeżą, zieloną cerą? Po pobieżnych oględzinach można jednak dojść do wniosku, że chodzi o coś innego. Stubbsowi brakuje całych połaci skóry, pewnych organów wewnętrznych i... pulsu.

Nie ma się co oszukiwać – bohatera już od dłuższego czasu można zgodnie z polityczną poprawnością nazwać żywym inaczej (lub też, idąc za ostatnią modą, alterżywym). To jednak nie przeszkadza mu w wzmożonej aktywności, gdyż co jak co, ale **utopijne miasto pełne szczęśliwych ludzi jak żadne inne nadaje się na inwazję mózgożernych zombiaków.** A te będą się pojawiały szybciej niż grzyby po deszczu, gdyż większość zabitych przez Stubbsa obywateli po chwili dołącza do nieświeżej kompanii, przyjmując także jego nietypowe przyzwyczajenia żywieniowe.



„Wiejska masakra kombajnem spalinowym II" już w kinach!



Całkiem bezgłowy Stubbs.

W przeciwieństwie do setek innych gier z zombi w roli głównej, tym razem wcielasz się w postać znajdującą się po drugiej strony barykady – tej, której zasób leksykalny kończy się na wyjęczanym przeciągle słowie „móóózg". **Choć ciało Stubbsa jest w zaawansowanym rozkładzie i według wszelkich kanonów nie jest on zbyt urodziwy, raczej go polubisz.** Twarz ma mimo wszystko dość poczciwą i sympatyczną, choć nie jest to typ, z którym chciałbyś wybrać się na obiad. Głównie dlatego, że byłbyś pierwszym daniem, a może nawet przystawką.

Jak na razie gra zapowiada się wyśmienicie, nieprawdaż? Podszedłem do niej zresztą pełen dobrych myśli, spodziewając się zabawnej parodii. Pierwsze minuty nastroiły mnie jeszcze bardziej pozytywnie – Stubbsa do miasta wprowa-

Krótki film o przejmowaniu

AKCJA



Po pewnym czasie masz możliwość oderwania sobie ręki, którą możesz swobodnie spacerować po etapie...



...a gdy spacery ci się znudzą, przejmujesz kontrolę nad jednym z wrogów... i jego bronią.


On dla niej normalnie stracił głowę! A raczej straci...


Love after death.


Operacja na otwartym sercu jeszcze nigdy nie była tak łatwa.

dza miła pani robot, przy niej też będziesz miał okazję spożyć swój pierwszy posiłek, składający się oczywiście ze świeżego mózgu. **Po chwili zostaniesz już rzucony na głęboką wodę – pojawi się policja, a cywile staną się nieco bardziej agresywni.** Jeśli jednak liczysz, że znajdziesz tu wolność a la GTA, bardzo szybko się zawiedziesz.

Rebel Without a Pulse to gra akcji w TPP, w której **twoja aktywność została ograniczona do szwendania się po kilku lokacjach i jedzenia mózgów wszystkiego, co zdaje się je posiadać.** Idziesz cały czas przed siebie, nie wiedząc w jakim celu, ścieżką wytyczoną przez producentów (to m.in. Alex Seropian, „móóóózg" zespołu, który stworzył Halo!). Nie masz pojęcia, o co tu chodzi i do czego prowadzą kolejne dokonywane morderstwa. Jakaś fabuła oczywiście w grze istnieje, jednak szczegóły poznajesz dopiero po fakcie. Np. zabijasz jakiegoś bossa, a później dowiadujesz się, kim on był i dlaczego musiałeś zrobić z jego czaszki półmisek.

Stubbs to typ, z którym nie chciałbyś pójść na obiad. Głównie dlatego, że byłbyś pierwszym daniem.

Już to nie wpływa dobrze na grywalność, a słabo zarysowana warstwa fabularna nie jest wcale największym problemem Stubbs the Zombie. **Najgorsze w tej grze jest to, że kolejne etapy nie różnią się od siebie prawie w ogóle.** Na początku chodzisz po mieście, później dostaniesz się do jakichś kanionów, laboratorium, na wieś... I to właściwie tyle. Drobnym urozmaiceniem są występujące gdzieniegdzie pojazdy. Już na początku zasiądziesz za sterami wehikułu, który jest skrzyżowaniem poduszkowca z czołgiem, później czeka cię jeszcze jazda kombajnem i powietrznym pickupem. Sterowanie nimi zbyt przyjemne i intuicyjne nie jest, gdyż gra bazuje na silniku Halo, przez co np. nie skręcasz, jakby wskazywała logika, kursorami, robisz to natomiast myszą.

Podstawowym zajęciem w grze jest zabijanie. Można tego dokonywać na przeróżne sposoby – atakować wręcz, starać się zakraść tak, by móc od razu dossać się do czaszki ofiary (co dodatkowo uzupełnia energię zombi) lub skorzystać ze zdolności specjalnych. Te są oczywiście najskuteczniejsze i najefektowniejsze: **możesz rzucić we wrogów jakimś organem (kawałkiem wątroby?), który wybucha w wybranym przez ciebie momencie**, puścić „bąka", który porazi wszystkich żywych znajdujących się w pobliżu, a nawet oderwać sobie głowę i użyć jej niczym kuli do kręgli (dodatkowo jeszcze powodując jej eksplozję). Wreszcie możesz też urwać swoją rękę, zyskując przy tym możliwość przejęcia kontroli nad praktycznie dowolnym przeciwnikiem.

Szczególnie ta ostatnia opcja godna jest uwagi. O ile tylko nikt nie zniszczy ręki, zanim dotrze ona do celu, wdrapie się ona na ofiarę i przyczepi do jej głowy, pozwalając bohaterowi na przejęcie pełnej kontroli nad wrogiem. Osoba z ręką na głowie nie budzi wśród znajomych zbyt dużej sensacji, dopóki nie zacznie ich atakować. A **kierowanie żyjącymi ma duży sens, gdyż to jedyna możliwość, by dysponować bronią palną. Bez niej na niektórych etapach Stubbsowi nie jest łatwo sprostać przeważającym liczebnie wrogom.** Specjalne zdolności mają jednak bardzo dużą wadę – ładują się powoli i tylko wtedy, gdy zombi je. Nie możesz więc korzystać z nich zbyt często.

Jednak im dalej w etap, tym łatwiej. Każdy osobiście uśmiercony przez bohatera wróg staje się po chwili zombi i zaczyna za nim iść, szukając dla siebie pożywienia. **Osoba, którą zabije zarażony, również staje się nieumarłym, co po jakimś czasie sprawia, że główny bohater ma świtę tak silną, że nie musi się niczym przejmować.** Gorzej to wygląda na poziomach, w których nie masz szansy dorobić się sporej armii pomocników. Jako zombi Stubbs porusza się bardzo wolno. I choć po kilku sekundach chodu przechodzi on do swoistego biegu, to i tak większość przeciwników wycofuje się szybciej, niż on do nich dociera. A zważywszy na to, że zombiak nie dysponuje na stałe żadną bronią dystansową, poziom trudności momentami jest zdecydowanie zbyt wysoki.

Dużym problemem gry są również technikalia. Engine Halo jest już wiekowy, a efekt „starej taśmy" zdecydowanie lepiej wygląda na telewizorze, gdy się gra na konsoli, niż na ekranie monitora. Grafika nie zachwyca, tym więc dziwniejsze jest niesamowicie wolne działanie gry. **Nawet na bardzo tłustych kompach liczba klatek na sekundę przy ostrzejszych akcjach spada do poziomu, który uniemożliwia przyjemną zabawę.** Szpilę wbić muszę też w sterowanie, zdecydowanie nieprzystosowane do klawiatury i myszy. Jeśli masz taką możliwość, używaj pada.

Całkiem na koniec, nieco na osłodę, **bardzo pochwalę oprawę muzyczną.** O ile dźwięki są co najwyżej akceptowalne (komentarze zjadanych ludzi powtarzają się zdecydowanie za często), to już **utwory wykorzystane w Stubbsie idealnie pasują do lekko nostalgicznego klimatu wykreowanego świata.** Co niestety nie zmienia faktu, że gry i tak raczej nikomu nie polecam...

Mina kopniętego spaniela, nawet nieżyjącego od miesięcy, zawsze działa na kobiety.

Stubbs the Zombie: Rebel Without a Pulse

Producent: Wideload Games
Dystrybutor PL: brak
http://www.stubbsthezombie.com/

cena ---
Multiplayer: nie
Gatunek: akcja

Wymagania: procesor 1,2 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB

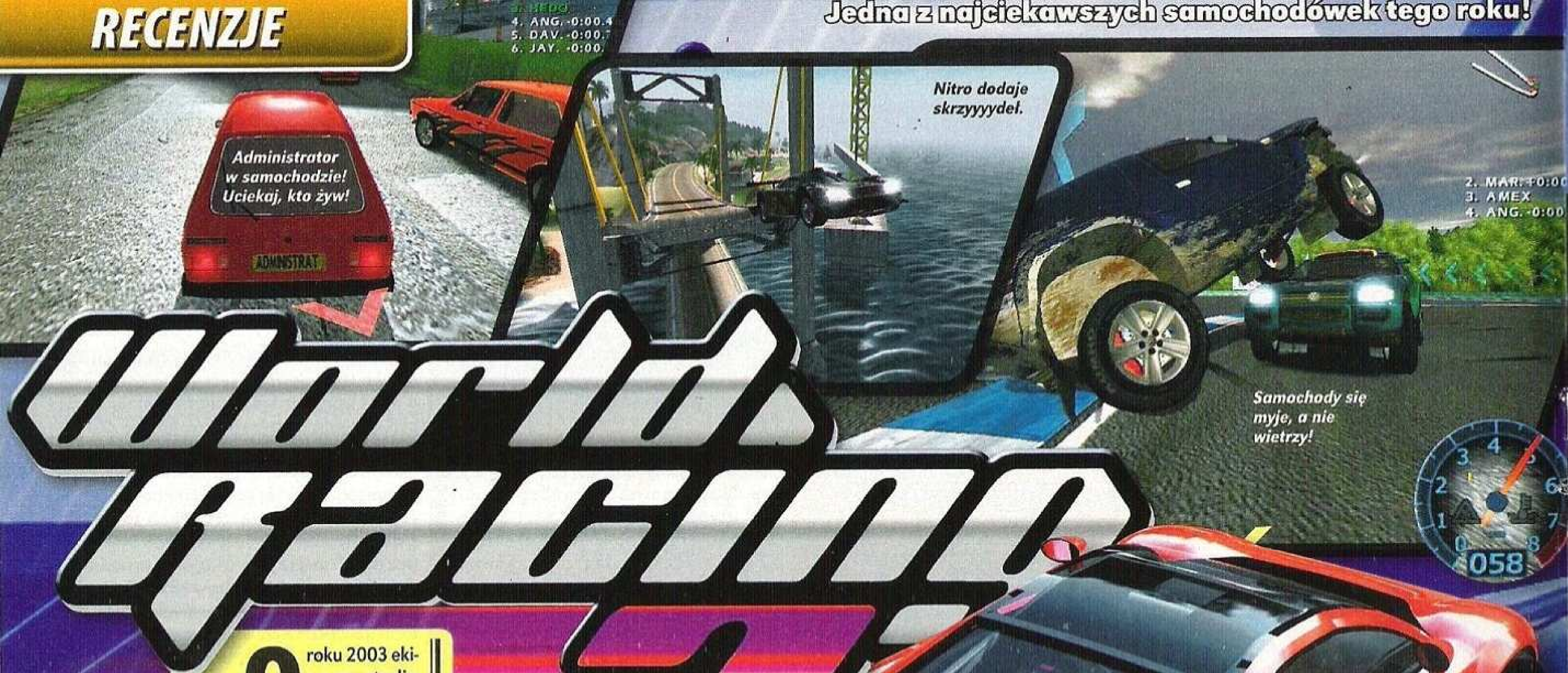
+ muzyka • pomysł • w bardzo małych dawkach bawi
– powtarzalność • wysokie wymagania sprzętowe • nierówny poziom trudności

Byłoby OK, gdyby nie nudne etapy, męczące walki, niewygodne sterowanie i wolne działanie gry. Stubbs – wracaj do grobu, człowieku.

GRYWALNOŚĆ 3-
GRAFIKA 4
DŹWIĘK 5-
OCENA 3

Autor: Che Collada

Jedna z najciekawszych samochodówek tego roku!



Administrator w samochodzie! Uciekaj, kto żyw!

Nitro dodaje skrzyyyydeł.

Samochody się myje, a nie wietrzy!

World Racing 2

Przysłowie mówi, że do trzech razy sztuka, ale twórcom World Racing już za drugim razem udało się zrobić naprawdę porządną ścigałkę.

Rur ci u nas dostatek, ale i te przyjmiemy...

O roku 2003 ekipa ze studia Synetic wolałaby jak najszybciej zapomnieć. Wówczas na rynku pojawił się World Racing, przeciętna giera obfitująca w dziesiątki znaczących błędów. Już wtedy było jednak widać potencjał drzemiący w tym tytule i ambicje programistów, którzy chcieli stworzyć wyścigi na miarę Need For Speed. Wyścigi z mnóstwem przeróżnych eventów, dziesiątkami licencjonowanych samochodów, ciekawymi trasami pełnymi skrótów i niebezpiecznych wiraży. I to wreszcie się udało. **Po dwóch latach wytężonych prac niemieckie studio Synetic wraca na rynek ścigałek. Ze świetnym efektem!**

World Racing 2 to klasyczny uliczny racer utrzymany w zręcznościowej konwencji. **W grze znalazło się ponad 90 licencjonowanych pojazdów najlepszych marek**, które można „objechać" w 100 misjach/wyścigach. Dlaczego misjach? Ponieważ każde zawody stawiają przed tobą zadanie do wykonania. Może to być na przykład konieczność utrzymania średniej prędkości 120 km/h. Innym razem musisz zdobyć 400 punktów za drifty (dynamiczne ślizgi z wykorzystaniem hamulca ręcznego). Jeszcze innego wyścigu nie ukończysz, jeśli nie przejedziesz przez kilka bramek w określonym przedziale czasu.

Ten model zapamiętam do końca życia.

Dlatego też na nudę nie można narzekać. Praktycznie każdy nowy wyścig to kolejne wyzwanie. Fakt, niektóre zadania mocno irytują, szczególnie w chwilach, kiedy twoje starania spełzają na niczym. Niemal eksplodowałem z nerwów podczas misji, która zakładała wyślizganie starym mercedesem z napędem na tylne koła wspomnianych 400 punktów. Ciarki mnie przechodzą, jak sobie o tym przypomnę. A wszystko przez źle wyważony poziom trudności lub kontrowersyjne, czasami niejasne kryteria zaliczenia zadania.

Zazwyczaj jednak błąd popełnia kierowca. To ty musisz uważać na poruszające się po wyznaczonej trasie wyścigu pojazdy „cywilne". **Bywa, że kierowca starego trabanta zmienia nagle pas ruchu, nie włączając przy tym migacza.** Zdarza się, że któryś wyjeżdża na środek skrzyżowania i dopiero tam pojmuje swój błąd. **W takich sytuacjach zwykle jest już za późno dla gracza pędzącego 210 km/h.** Kraksy powodują też przeciwnicy, którzy jeżdżą bardzo agresywnie. Potrafią uderzyć z tyłu, zepchnąć z trasy, jeżeli zbytnio zwolnisz na zakręcie, lub zablokować drogę w taki sposób, byś wjechał wprost pod koła nadjeżdżającej ciężarówki.

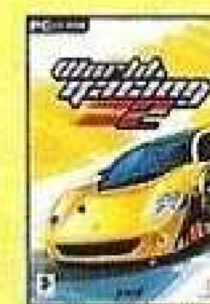
Jeżeli miałbym porównać grafikę WR2 z jakąkolwiek inną grą, najbliżej byłby Far Cry!

Programistom z Synetic brawa należą się również za kawał dobrej roboty, jaki wykonali, projektując trasy, pojazdy i wszystko inne, co widać w World Racing 2. Gra robi duże wrażenie, a przy tym nie ma wygórowanych wymagań. Rewelacyjne jest delikatne rozmycie obrazu, które nadaje grze nie tylko dynamiki, ale i delikatności, tonując całą paletę kolorów. **Zachodzące słońce wydłuża cienie drzew rosnących na poboczach, a piach wzbija się wysoko ponad pojazdy, oblepiając je swoimi drobinkami.** Jeżeli miałbym porównać grafikę WR2 z jakąkolwiek inną grą, najbliżej byłby Far Cry – oczywiście tylko pod względem grafiki.

Obrazu dopełniają pęknięcia, głębokie rysy, odpryski i poodrywane elementy karoserii samochodu (niestety zniszczeniom ulega tylko pojazd prowadzony przez gracza). Podczas wyścigu można złapać gumę, zatrzeć silnik i unicestwić układ elektryczny. Uderzone reklamy czy stoliki na parkingu pozostają rozrzucone do końca wyścigu, a ślady przepalania opon jeszcze przez długi czas zdobią asfalt. **Jeżeli auto zbytnio się zakurzy, można przejechać przez ogromną kałużę, której woda zmyje cały brud. To dopiero jazda!**

World Racing 2 zaskoczył mnie całkowicie. **Ogromna swoboda eksploracji tras, mnóstwo ciekawych misji i trybów zabawy, dziesiątki pojazdów, które można objeżdżać od samego początku gry.** A do tego zwalająca z nóg grafika. Pewnie, że można czepić się niedopracowanych szczegółów, ale przy tylu plusach nie mają one większego znaczenia.

Autor: Hedo



World Racing 2

Producent: Synetic
Dystrybutor PL: Cenega

http://www.synetic.de/

cena 99,90

Multiplayer: tak

Gatunek: ścigałka

Wymagania: procesor 1,8 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB, DVD


przyjemne trasy • bardzo dobry model jazdy • grafika • zniszczenia • mnóstwo samochodów • nitro

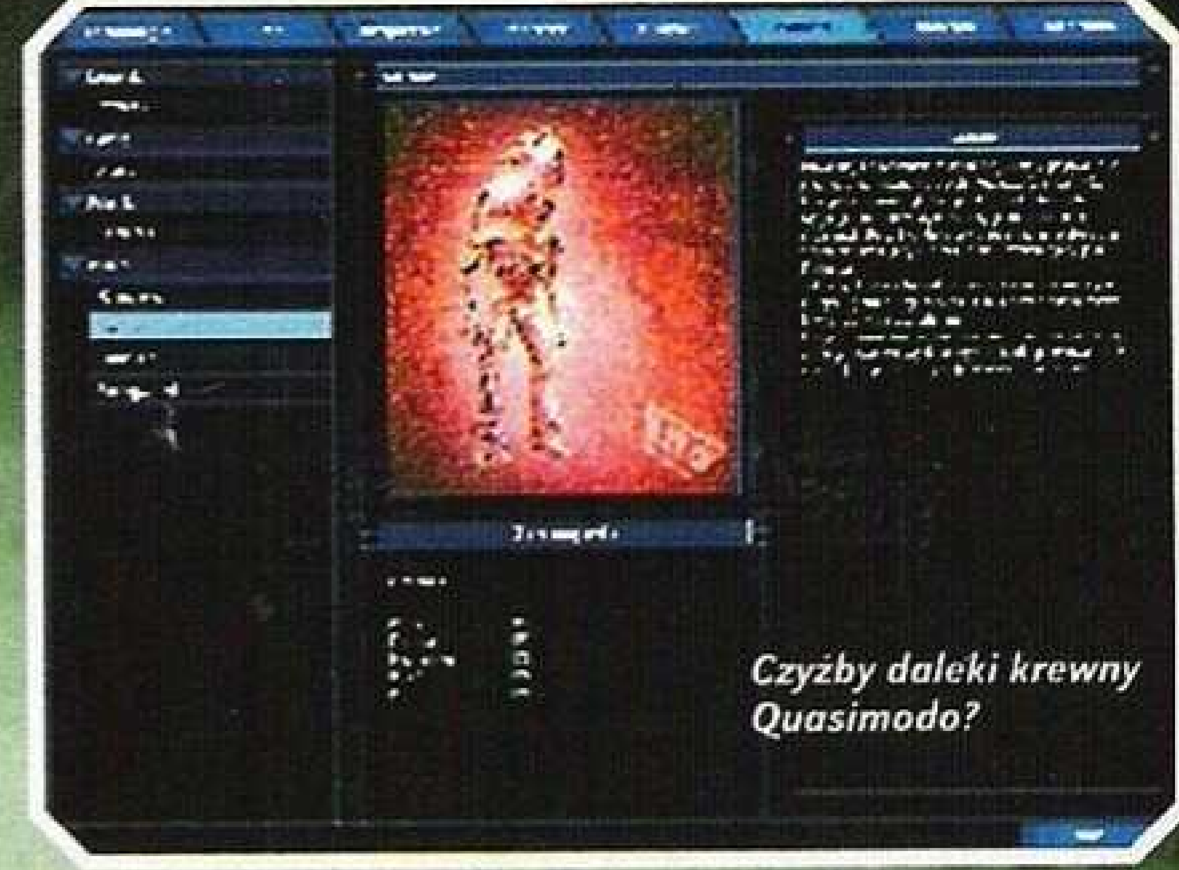

skaczące samochody • momentami wysoki poziom trudności

Ciekawe samochody, różnorodne trasy, niezła dynamika i zniszczalne pojazdy. Czego chcieć więcej?

GRYWALNOŚĆ 4+
GRAFIKA 5
DŹWIĘK 4
OCENA 4+


A teraz na wschód... ciągle na wschód...


Ujęcie z najnowszego teledysku MC Hammera – „Kanciasto".


Czyżby daleki krewny Quasimodo?

Nie ma się co zastanawiać, czy jest życie pozaziemskie. Obcy istnieją, a w tej chwili myślą jedynie o zagładzie ludzkości.


Ekstremalne oprowadzanie wycieczki.

UFO
DECYDUJĄCE STARCIE

Wydana przez firmę Microprose ponad 10 lat temu gra UFO: Enemy Unknown była w swoich czasach niezaprzeczalną królową wśród strategii. Tego samego o najnowszej części serii – tym razem produkcji studia Altar Interactive – powiedzieć nie można.

Decydujące Starcie (w wersji oryginalnej Aftershock) jest w założeniach kontynuacją poprzedniej części cyklu – Aftermath (u nas wydanej jako Kolejne Starcie). Podobnie jak w tamtej produkcji, **będziesz tu zarówno dowodził grupą bojową w trybie taktycznym, jak i zarządzał polowaniem na kosmitów na poziomie mapy świata.** Znalazło się tu również miejsce dla elementów RPG (ostatnio bardzo popularnych we wszelkich gatunkach gier, od sportówek po strategie). Fabularnie gra nawiązuje do poprzedniczki poprzez rozwinięcie jednego z wariantów zakończenia Kolejnego Starcia – tego, w którym siły Ziemian przegrywały z kosmitami.

W Decydującym Starciu kierujesz grupką ludzi, która zdołała uciec z Ziemi przed kończącym Aftermath atakiem Obcych. Po pewnym czasie wracają oni na rodzinną planetę, by sprawdzić, co wydarzyło się podczas ich nieobecności. Okazuje się, że przez ten czas Ziemia została podzielona na prowincje, które kontrolowane są przez kilka różnych frakcji – m.in. mutantów, cyborgi, ludzi, psioników. Z tego powodu, **wykonując główne zadanie, którym po raz kolejny jest eksterminacja Obcych, będziesz musiał zadbać także o stronę dyplomatyczną** – czyli dobre stosunki z wszystkimi frakcjami.

Osiągniesz to, wykonując dla nich różnego rodzaju misje. W zamian otrzymujesz teren do wybudowania bazy, jak również możliwość rekrutowania nowych żołnierzy lub wydobywania surowców. Zbudowanie kilku baz na Ziemi to właściwie warunek podstawowy, który musi być spełniony, byś mógł prowadzić walkę z kosmitami. Jedyne, co posiadasz na początku rozgrywki, to statek kosmiczny o wdzięcznej nazwie „Laputa", który nie daje ci dostępu do większości technologii i innych opcji niezbędnych w walce. **Stosunki dyplomatyczne są więc bardzo ważne, niestety dbasz o nie jedynie poprzez przesyłanie surowców i wypełnianie misji.** Tymczasem te ostatnie są oparte na kilku schematach (eskortuj wskazane jednostki, zdobądź obiekt do badań, ochroń wioskę) i po pewnym czasie zaczynają nudzić. Może przydałoby się wprowadzenie np. możliwości negocjacji z wodzami frakcji poprzez kwestie dialogowe?

Ciekawostką jest zastosowany w rozgrywce tryb pseudoturowy. Fakt – **można by uznać UFO za grę RTS, jednak cztery przyciski umieszczone w lewym górnym rogu ekranu sprawiają, że nie byłoby to do końca prawdziwe.** Przyciski te to, jak w odtwarzaczu DVD, pause, slow, play i fast play. Gra zaczyna się w trybie pauzy – wydajesz w nim rozkazy swoim podopiecznym. Po zaplanowaniu ruchów wciskasz jeden z trzech przycisków odpowiedzialnych za upływ czasu i obserwujesz, jak „wojacy" dzielnie wykonują twoje polecenia. **Możliwość zatrzymania gry i wydania rozkazów na spokojnie to duży plus**, jednak w tym wypadku stwarza również problemy. Gra automatycznie zatrzymuje się w czasie jednej misji miliony razy – zawsze, kiedy coś się wydarzy. Ktoś wykonał twój rozkaz – gra się zatrzymuje, jeden z żołnierzy zauważył Obcego – gra się zatrzymuje, stracił go z pola widzenia – gra się zatrzymuje. Po pewnym czasie staje się to irytujące, chciałbyś, by akcja toczyła się szybciej i bez przerw. Możliwość operowania czasem można wyłączyć w opcjach, wtedy jednak rozgryw-

POWRÓT DO PRZESZŁOŚCI



UFO: Enemy Unknown

UFO: Enemy Unknown zostało wydane przez Microprose w 1993 roku i szybko zyskało uznanie graczy na całym świecie. Połączenie strategii turowej z rozbudowanym wątkiem zarządczym okazało się strzałem w dziesiątkę. Jeżeli chcesz zobaczyć, co kiedyś utrzymywało graczy przed monitorami, to możesz ściągnąć ten tytuł z jednego z serwisów ze starymi grami, np. **www.the-underdogs.org.**

Siła złego na jednego.

Choć bardzo się starali, Bolek, Lolek i Tola nie wygrali konkursu na najlepsze przebranie Halloween.

I want to believe...

Pierwsze informacje o niezidentyfikowanych obiektach latających można znaleźć już w pismach z 329 r. p.n.e., kiedy to żołnierze Aleksandra Wielkiego zauważyli na niebie „dwie srebrne tarcze". W latach 50. XX wieku popularność UFO wykorzystali producenci filmowi, tworząc masę filmów science-fiction. Zresztą temat UFO w kinematografii jest aktualny do dziś, co pokazała ostatnio „Wojna światów".

Niska, koszmarna, niska... Pierwszy do odstrzału...

ka staje się strasznie chaotyczna. Czyli – i tak źle, i tak niedobrze...

Oprócz dowodzenia zespołami bojowymi w skali mikro zarządzasz również działaniami strategicznymi na mapie świata. To **tutaj spędzisz większość gry, wyznaczając zadania, które później będziesz realizował w trybie taktycznym.** W tej części rozgrywki niemal nic nie zmieniło się w stosunku do Aftermath – twórcy postawili głównie na kosmetyczne poprawki. Pierwszą z nich, najbardziej rzucającą się w oczy, jest wprowadzenie trzech surowców zamiast jednego. To dzięki nim możesz budować laboratoria, produkować broń itd. Do tego dochodzą też nowe technologie do wynalezienia i nowe bronie. Dzięki temu UFO:DS różni się „trochę" od swojego poprzednika.

Decydujące Starcie niczym nie zaskoczy fanów serii. A ile razy można w ten sam sposób ratować tę samą Ziemię?

We wstępie wspomniałem o elementach RPG. **W UFO każda z postaci jest opisywana przez szereg współczynników – od umiejętności strzeleckich począwszy, a na wiedzy o innych rasach skończywszy.** Przy awansie na następny poziom dostajesz do dyspozycji jeden punkt, który możesz przeznaczyć na rozwój dowolnej cechy. Dodatkowo dochodzi do tego możliwość szkolenia się w specyficznej klasie (np. dowódca, snajper, medyk). W sumie niewiele, ale jak na grę w głównej mierze strategiczną w zupełności wystarcza.

Oprawa graficzna wyraźnie odstaje od tego, co możemy podziwiać w ostatnio wydawanych RTS-ach. UFO:DS śmiga na zmodyfikowanym silniczku poprzedniej części cyklu. Jedyne „wesołe" kolory, jakie zobaczysz, to te w trybie zarządzania makro – cała reszta spowita jest w „szaroburościach". Otoczenie wygląda nawet całkiem-całkiem, jednak postacie... O realistycznej animacji można zapomnieć, a bohaterowie z cut-scenek są tak sztywni, że zacząłem się zastanawiać, czy w skład ich śniadania nie wchodził przypadkiem kij od szczotki. Całkowity **brak synchronizacji pomiędzy wypowiadanymi kwestiami a mimiką postaci wprowadził rześki klimat rodem z filmów made in Hong Kong.** Przy takich wymaganiach sprzętowych oczekiwałem czegoś bardziej okazałego. Jednak to nie grafika jest najważniejsza, prawda?

Niestety strona dźwiękowa również nie jest mocnym punktem tej produkcji. Mamy tu typowy poziom średni, czyli muzyka (gitarowo-elektryczne kawałki wpasowujące się w klimat postapokaliptycznego świata) jest i w niczym nie przeszkadza. **Efekty dźwiękowe, jak wybuchy, wszelkie odgłosy otoczenia itp., brzmią nieźle**, jednak brakuje w nich „soczystości" (co to za broń energetyczna, której brzmienie strzału jest byle „bzzt", a nie donośne „bziuuum"?). Do głosów nie mam żadnych zastrzeżeń – są dobrze dobrane, a kwestie dialogowe wypowiadane są z odpowiednim ładunkiem emocjonalnym.

Jakie są więc plusy nowego UFO? Mnogość broni, nowych technologii do wynalezienia i Obcych do eksterminacji są w stanie przyciągnąć do monitorów na tydzień lub dwa. Jednak Decydujące Starcie niczym nie zaskoczy fanów serii. Wątpię, czy kolejna „inkarnacja" tego, z czym mieli już do czynienia, będzie w stanie na nowo usadzić ich przed komputerem na dłuższy czas. Niewątpliwą zaletą jest również to, że gra wydana jest w polskiej wersji językowej (lokalizacja kinowa) oraz sprzedawana w atrakcyjnej cenie. Mimo tego... Ile razy można w ten sam sposób ratować tę samą Ziemię?



UFO: Decydujące Starcie

Autor: Krzaq

Producent:	Dystrybutor PL:
Altar Interactive	Cenega

http://www.ufo-aftershock.com/

cena 29.90

Multiplayer: nie

Gatunek: strategia

Wymagania: procesor 1 GHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB

+ dużo „wszystkiego" • aktywna pauza

– prawie to samo co w poprzedniej części • oprawa graficzna • duże wymagania sprzętowe

To rozszerzona wersja gry sprzed 2 lat. Dla graczy nieznających poprzednich części – znośnie. Dla fanów – tytuł niewarty uwagi.

GRYWALNOŚĆ 3+
GRAFIKA 3
DŹWIĘK 3
OCENA 3+

Round one: Abrams vs. Challenger.

Nadciąga żółta zaraza. Kryj się!

Śmierć konfederatom, niech żyje Unia... Europejska.

Tak to jest, gdy kupujesz czołg na raty...

SHATTERED UNION

Dość masz już gier, w których USA walczy z resztą świata? Dobrze trafiłeś – tutaj Amerykanie radośnie wykańczają się nawzajem!

Jak wiadomo, Stany Zjednoczone posiadają najnowocześniejszą armię świata i największy budżet obronny, a przy tym jeden z najwyższych wskaźników broni palnej przypadającej na jednego mieszkańca. Gdy wybucha II wojna secesyjna, Amerykanie mają więc czym się bić. Nie zamierzam przytaczać całej historii, za sprawą której w 2012 r. dzieło ojców założycieli definitywnie legło w gruzach. Dość napisać, że primo: lekko naiwna **fabuła opiera się na kilku pomysłach znanych od dawna miłośnikom literatury political fiction**; secundo: sami autorzy potraktowali ją dość zdawkowo; tertio: uczynili to w formie kilku renderowanych scenek o dyskusyjnej jakości i z drętwymi manekinami w charakterze obsady.

W Shattered Union opowiadasz się po stronie jednej z siedmiu walczących frakcji: Wspólnoty Kalifornijskiej, Stanów Pacyfiku, Republiki Teksasu, Konfederacji, Sojuszu Nowej Anglii lub sił stabilizacyjnych Unii Europejskiej, wysłanych w rejon zniszczonego eksplozją nuklearną Waszyngtonu. Do akcji sporadycznie wkraczają także okupujący Alaskę Rosjanie. Ponieważ **(wyłączając kontyngenty zamorskie) wszystkie strony konfliktu posiadają podobny sprzęt**, zaś informacje fabularne na ich temat są bardzo lakoniczne, trudno utożsamić się z którymś z ugrupowań i wyrobić sobie doń emocjonalny stosunek.

Zmagania toczą się w skali strategicznej i taktycznej. W pierwszym przypadku podbijasz podzieloną na 24 duże regiony mapę USA, kupujesz jednostki i uzupełniasz straty. **Turowa rozgrywka jest tu do bólu uproszczona – nie pomyślano nawet o szczątkowej dyplomacji.** Wszystko sprowadza się do wskazania kierunku ataku lub odparcia cudzego rajdu. Spoglądając z dystansu na tę okrutną rezaninę, w której nie sposób doszukać się logiki (a samobójcze akcje są na porządku dziennym), trudno wyrobić sobie pochlebne zdanie o AI.

W skali mikro Shattered Union prezentuje się lepiej, czyli apetycznie, estetycznie i sympatycznie. **Pole walki jest w pełni trójwymiarowe, zoom działa płynnie, sterowanie kamerą jest bez zarzutu.** Oprawę wykonano z pietyzmem wytrawnego modelarza, dłubiącego godzinami przy najdrobniejszych szczególikach tekturowych czołgów. Nie to, żeby rzucała na kolana, ale jest zaskakująco efektowna jak na... turówkę w klasycznym wydaniu! Po bliższych oględzinach zauważysz, że wszystko podporządkowano niewidocznej (opcjonalnie można ją nawet włączyć) heksagonalnej siatce.

Spoglądając na tę rezaninę, trudno wyrobić sobie dobre zdanie o AI komputera.

Grając w SH, masz wrażenie, jakbyś cofnął się o jakieś dziesięć lat, w czasy, gdy stratedzy delektowali się serią Panzer General i jej pochodnymi. Były to w istocie zwykłe wojenne gry planszowe przeniesione na PC. Celem misji jest nieodmiennie opanowanie odpowiedniej liczby punktów kluczowych w określonym limicie tur. **Rozmaite typy jednostek zwalczają się jak w grze „papier, nożyce, kamień”.** Nie pomyślano o zastosowaniu systemu punktów akcji, które oddziały mogłyby w ramach tury spożytkować na dowolne czynności. Zamiast tego każda jednostka ma sztywno przypisany zasięg ruchu i jeden atak na turę. Nie można nawet ustawić podwładnych w trybie defensywnym!

Dzięki temu wygrywa nie ten, kto jest lepszym dowódcą-strategiem, lecz ten, kto bieglej opanował wykorzystywanie wszelakich niedoskonałości i osobliwości prymitywnego systemu turowego. Oznacza to, że **sprytnie spekulując kolejnością ruchu jednostek, doprowadzisz** (na swoją korzyść) **do sytuacji, które na prawdziwej wojnie byłyby absurdem.** Strzeż się jednak – komputer również zna parę nieczystych zagrań i nie omieszka z nich skorzystać.

Po kilku dniach młócenia Shattered Union jawi się jako przyjemna gierka, ale stanowczo zbyt skromna, by żądać za nią stówki. Stawianie jej w jednej klasie cenowej z np. Rome: Total War (pysznym graficznie, niezmiernie rozbudowanym i starczającym na długie miesiące) to jednak nieporozumienie. Szkoda.

Wyszło szydło z worka!

AKCJA

Można pomyśleć, że Shattered Union to...



1 ...klasyczny RTS – szczególnie jeśli nie przyglądasz się grze zbyt uważnie.



2 Wystarczy jednak włączyć heksy, by cała prawda wyszła na jaw. To turówka!

Shattered Union

Producent: PopTop Software

Dystrybutor PL: Cenega

http://www.2kgames.com/shatteredunion/

cena 99,90

Multiplayer: tak

Gatunek: strategia

Wymagania: procesor 800 MHz, 128 MB RAM, grafika 128 MB

+ ładna jak na turówkę grafika • niezła grywalność • proste zasady

− ma wszystkie ograniczenie typowej turówki i parę dodatkowych • błędy w mechanice rozgrywki

Na pierwszy rzut oka obiecująca, po pewnym czasie okazuje się płytka jak kałuża (...im dłużej grasz, tym bardziej wkurza, yo!).

GRYWALNOŚĆ	3+
GRAFIKA	4-
DŹWIĘK	4-
OCENA	3+

Autor: Jan Maria Awaria



Robin w kapturze? Nie, to raper bez twarzy!

Za parę złotych możesz zaszpanować dzwonkiem w komórce, tapetą z The Annoying Thing, możesz z popularnych serwisów ściągnąć cały kawałek „Axel F"!



Crazy Frog na zakręcie swego życia.

Crazy Frog Racer

Jeśli czujesz, że to mało, możesz też nabyć koszulkę ze zwariowaną żabą, breloczek i tysiąc innych gadżetów, które sprawią, że trafisz w sam środek modnego nurtu spod znaku utlenionej grzywki, solarium i wiejskiego tuningu.

To nie wszystko. Od 15 grudnia 2005 do kompletu możesz też nabyć grę z opuchniętym płazem w roli głównej i już na okrągło słuchać di, di, di, ding. Uważaj jednak, okazuje się, że najbardziej denerwujący przebój lata w grze nie został w ogóle zamieszczony! **Może to i dobrze, bo od samego patrzenia na żabę Erika Wernquista na pewno będziesz wydawać z siebie charakterystyczne odgłosy motoru.**

Irytującego płaza do gry na PC wpakowali goście z Neko, znani z dramatycznie słabej gry Charlie's Angels. To, że im nie wyszło, nie jest więc dla mnie wielkim zaskoczeniem. Nie powiodło się z wielu powodów – najchętniej pokazałbym palcem na Zwariowaną Żabę i po raz tysięczny puścił doprowadzającą do szału melodyjkę, ale to jedynie ułamek nieszczęścia, jakim jest Crazy Frog Racer.



Do wyboru masz 9 nijakich zawodników, na których wystarczy spojrzeć raz i już wystarczy. Jakiś pseudohiphopowiec na deskorolce, jasnowłosa dziewczynka z mangowymi oczami dosiadająca rozklekotany skuter, parę innych, schematycznych postaci. No i oczywiście żabol oraz jego niewidoczny pojazd. Całe towarzystwo ma do przejechania 12 tras, które w zapowiedziach opisano jako „niesamowicie szybkie, dynamiczne i przezabawne". Z tego wszystkiego pasuje tylko „niesamowicie". Poskręcane jak kiszki wieloryba, przypominające starą grę MegaRace trasy to w sumie wariacja na jeden i ten sam temat – jakieś niby-miasto skopiowane nieudolnie z oryginalnego teledysku do żabiego przeboju. Po dwóch rejsach czujesz, że już wszystko widziałeś. I tak też jest.

Chciałbym powiedzieć, że za Crazy Frog Racer przemawia chociaż cena, ale 50 złotych to jakieś trzy razy za dużo.

Krótki ding, ding na starcie i można już jechać. **Na drodze zdarzają się kolce, wirujące ostrza, magnetyczne pułapki i inne przeszkody.** AI nie istnieje, fizyka jest szczątkowa, więc wspomniane przeszkadzajki to właściwie najmniejszy problem. O wiele trudniej jest wyskoczyć z wielu zakrętów tak, żeby spaść znowu na trasę, a nie poza nią. Po prostu nie widać, gdzie bolid ma wylądować. Może to i dobrze, bo i tak nie ma co oglądać. Samo sterowanie ogranicza się do gazowania – di, di, din, ding – hamulec jest niepotrzebny. Jest też opcja aktywowania turbo (zaznaczona na torze), wizualnie podkreślono ją nawet w miarę poprawnie.

Oprócz przeszkód są jeszcze wielkie koła z wymalowanymi na nich czaszkami. Jakbyś nie zgadł – to monety. Krążki te przekładają się na kredyty, za które **można kupić uzbrojenie w rodzaju wyrzutni rakiet, min lub modułu przyspieszenia.** Brzmi to lepiej, niż wygląda i działa. Szkoda, że pukawką nie da się palnąć żabie w łeb.

W panelu opcji można ustawić jasność obrazu i siłę dźwięków, ale już klawiszologii nie uświadczysz. Guziki ustawia się z poziomu oddzielnego programu przed uruchomieniem Crazy Frog Racera (tiaa, din, din, di – bardzo wygodne). W grze nie ma wspomnianej melodii, z której najbardziej znana jest żaba, ale za to wybór każdej opcji okraszono jednym lub kilkoma ding, ding, ding. Można też uruchomić Szafę Grającą, gdzie znajduje się parę melodii, jakie z powodzeniem mógłbyś wygenerować na najtańszym chińskim syntezatorze zakupionym na targu. Jest coś dla ucha, jest i dla oka. Słuchając melodyjek, obejrzysz podrygującego Crazy Froga. Fajnie, może poza tym, że **żaba nie została zsynchronizowana z muzyką i powtarza cały czas te same kroki.**

Na otarcie łez – opcja multi, gdzie nie musisz liczyć na inteligencję komputerowych graczy. Żeby nie było za dobrze, zagracie tylko we dwóch (na jednym monitorze, obraz dzielony pionowo). Zawody trwają do chwili, gdy któryś z graczy uśnie, czyli kończą się bardzo szybko.

Chciałbym powiedzieć, że za Crazy Frog Racer przemawia chociaż cena, ale 50 złotych to jakieś trzy razy za dużo. Na pewno znajdziesz 1001 pomysłów, jak lepiej wydać tę gotówkę.



A Czerwony Kapturek wziął koszyk z przysmakami i pobiegł do babci.



Crazy Frog Racer

Producent: Neko
Dystrybutor PL: LEM

http://www.crazyfroggame.com/

cena 49,90

Multiplayer: tak
Gatunek: ścigałka

Wymagania: procesor 450 MHz, 128 MB RAM, grafika 128 MB

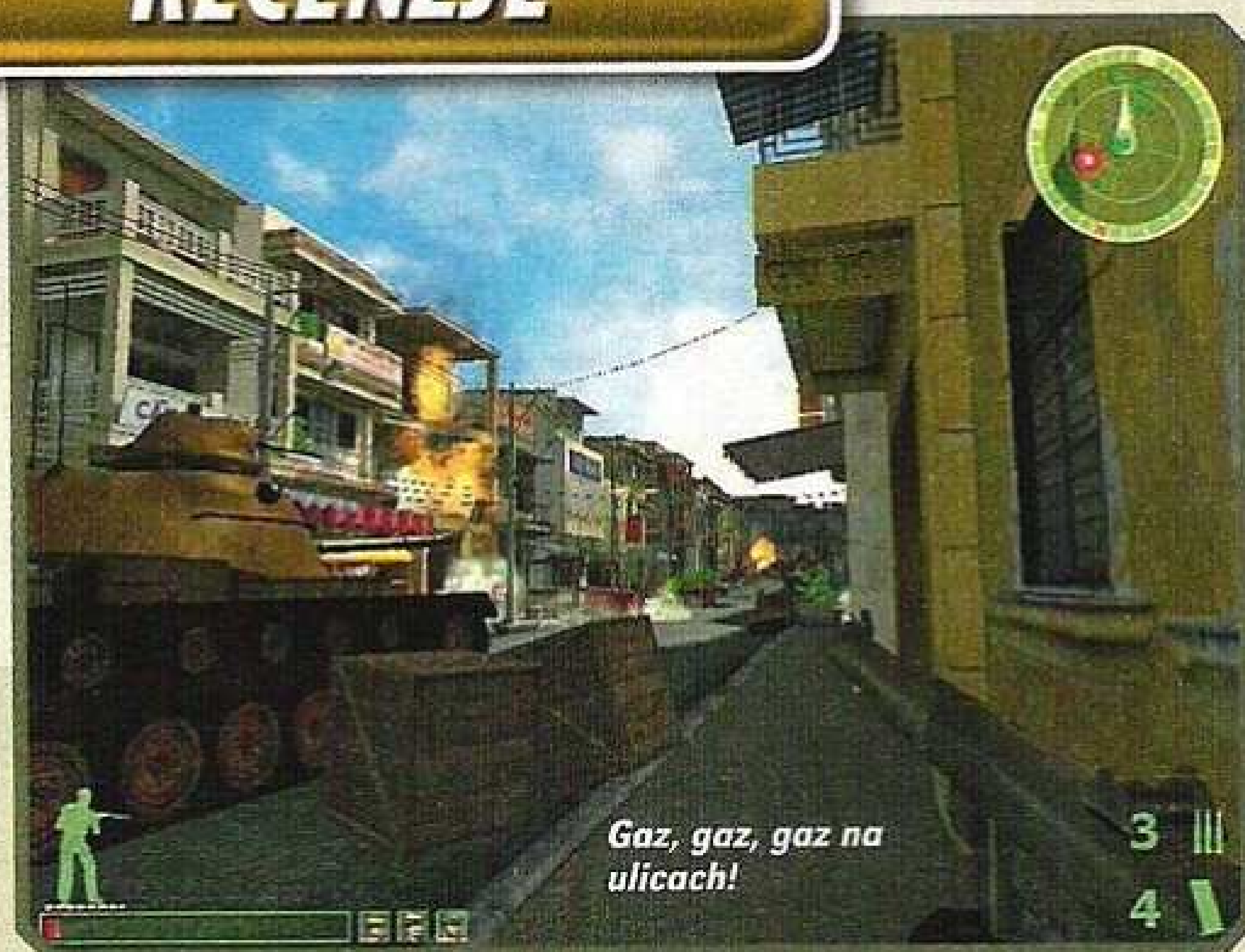
(+) można komuś sprezentować, jak go nie lubisz

(–) zerowe AI • brzydki wygląd • dla fanów żaby – brak mega przeboju lata • ustawienia klawiatury poza grą • słaba muzyka

Szukasz czegoś, co wykończy cię nerwowo i fizycznie? Proszę: ding, di, di, di, ding, dadadaa!

GRYWALNOŚĆ	1
GRAFIKA	2
DŹWIĘK	1
OCENA	1+

Autor: Herr Odyn



Gaz, gaz, gaz na ulicach!



To nie zawsze rozwiązuje sprawę.



Przeciwnik zwykle kierował lufę gdzie indziej, ale i tak obrywałem.

To twój wróg – przynajmniej w pierwszej kampanii.

VIETCONG 2

Kiedy dostałem do recenzji Vietcong 2, pomyślałem, że wreszcie sobie postrzelam. Po skończeniu gry dalej chciałem postrzelać – niestety głównie w jej twórców.

Tak na dobrą sprawę – kulka najpierw należy się Rednaczowi, bo wcisnął mi to coś do ręki. **I zrobił to z premedytacją.** Nie sądzę, by nie wiedział, co się kryje pod nazwą Vietcong 2.

„Przyzwoita" to może zbyt duże słowo, ale można tak powiedzieć o pierwszej części Vietcongu. Czemu druga nie jest lepsza? Przecież programiści z **Illusion Software mają na swoim koncie takie dokonania jak Hidden & Dangerous i Mafia.** Wygląda jednak na to, że woda sodowa uderzyła im do głowy i zapomnieli, że w dzisiejszych czasach gracze są nadzwyczaj wybredni.

A będą wybrzydzać, bo każda misja w Vietcong 2 zajmie im nie więcej niż kilkanaście bardzo denerwujących minut. Dlaczego tak krótko? To wystarczająca ilość czasu, by dostać... rozwolnienia spowodowanego nadmiernym zdenerwowaniem. SI (skrót od selektywny idiotyzm?) sprawia, że niektóre z misji zwykły śmiertelnik przejdzie tylko z wielkim trudem. Żołnierze przeciwnika są mało ruchliwi i nie zmieniają pozycji. Jednocześnie są nieomylni w strzelaniu, a co więcej bardzo odporni na naboje każdego kalibru. Czasami nawet strzał ze snajperki w słomiany kapelusik Wietnamczyka nie wystarcza. Mocno też uśmiałem się, kiedy **podszedłem do medyka i poprosiłem go o węgiel na biegunkę. Ten zamiast pogrzebać w swojej wielkiej torbie, wziął nogi za pas i tyle go widziałem** (*może myślał, że to zaraźne? – Rednacz*).

Vietcong 2 ma dwie kampanie: amerykańską i wietnamską. Żeby odblokować tę drugą, należy wpierw zaliczyć w całości eksterminację żołnierzy wietnamskiego narodu. A tutaj **jedynym wymogiem, jaki stawia przed graczem V2, jest bezmyślne parcie do przodu i strzelanie na tzw. „pałę" we wszystkich kierunkach.** Proste założenia misji ograniczają się do detonacji jakiegoś ładunku, uwolnienia jeńca lub ochrony własnego czołgu albo oddziału. Vietcong 2 nudzi się po godzinie, pozostawiając po sobie jedynie frustrację i bardzo niesportową złość.

V2 to też inne drobne głupoty. Dla przykładu: można zabrać ze sobą tylko jedną apteczkę do kieszeni, za to do plecaka wejdą AK-47, wyrzutnia RPG (!!!), pistolet i dwa rodzaje granatów. **Zdarzyło mi się oberwać pociskami przelatującymi całą serią przez ścianę,** dostać śmiertelną kulkę od zasłoniętego przeszkodą Wietnamczyka i zanurzyć się w teksturze imitującej nagrobek. Śmiesznie wyglądają martwi żołnierze, którzy tężeją pośmiertnie i przez chwilę jak kłody leżą w krzakach lub wystają z balkonów, po czym... znikają.

Vietcong 2 jest... Kiedy zobaczyłem wnętrze budynku amerykańskiej bazy, od razu przypomniał mi się pierwszy Soldier of Fortune. Wszystko narysowane, nieruchome, puste. Po prostu brzydkie. Lepiej jest, kiedy wyjdziesz na dwór, tutaj gra ma trochę więcej do pokazania. Ładne dymy i pożary, wybuchy też niczego sobie, ale wciąż wszystko jest niezniszczalne. Sylwetki postaci bardziej przypominają dalekich kuzynów Pinokia niż żołnierzy prawdziwych armii. Wąskie i sterylne plansze są zamurowane niewidzialnymi ścianami. Komicznie wygląda rzucony w dal granat, który odbija się od cząsteczek powietrza i wraca prosto pod twoje nogi. Tylko wtedy raczej nie masz ochoty na żarty. Przy tym, **by te cuda zobaczyć, trzeba mieć całkiem wypasiony sprzęt.**

Naprawdę starałem się doszukać w Vietcong 2 jakiegoś plusa. Nie udało się.

Starałem się doszukać w Vietcong 2 jakiś plusów, ale poza schludnymi filmikami i króciutką, acz ciekawszą kampanią wietnamską gra nie ma wiele do zaoferowania. A poza tym drażni patosem – co raz słyszysz tu zdania w stylu: **„Jesteśmy tu, by walczyć o niepodległy i demokratyczny Wietnam".** Aż ciężko uwierzyć, że za taką szmirę trzeba zapłacić prawie sto złotych.



Wolę myśleć, że w figach ukrywa granat...

CLICK TRICK!

Uruchom grę i wciśnij [~], by wywołać konsolę, po czym wpisz następujące kody:

cheat.god – jesteś bogiem
cheat.heal – leczysz się
cheat.openvc – odblokuję się wszystkie misje kampanii wietnamskiej
cheat.openus – odblokuję się wszystkie misje kampanii amerykańskiej
cheat.nextmission – skok do następnej misji
cheat.saveunltd – można wielokrotnie zapisać grę
cheat.erikgun – zniszczenie za pomocą fajerwerków



Vietcong 2

Producent: Illusion Software
Dystrybutor PL: Cenega

http://www.2kgames.com/vietcong2/

cena 99,00

Multiplayer: tak

Gatunek: FPS

Wymagania: procesor 1,8 GHz, 512 MB RAM, grafika 128 MB z pixel shader 2.0

(+) utwór muzyczny w menu • w każdej chwili można odinstalować

(–) detekcja kolizji • brzydki wygląd • słaba SI • jakieś to bez życia

Strata czasu, nerwów i pieniędzy. Bez trudu znajdziesz o wiele lepsze FPS-y, także takie, których akcja toczy się w Wietnamie.

GRYWALNOŚĆ 2+
GRAFIKA 3
DŹWIĘK 4
OCENA 3-

Autor: Hedo

GRA O MIĘDZYNARODOWYCH INTRYGACH™

DYPLOMACJA™



Komputerowe wersje klasycznych gier planszowych niemal zawsze zawodzą. Dyplomacja niestety nie jest wyjątkiem od tej reguły...

Wydawało się, że to musi być sukces. Atari zainwestowało w licencję na stworzenie gry komputerowej bazującej na zasadach Dyplomacji, jednej z najpopularniejszych planszówek w historii, a prace nad tym tytułem powierzyło studiu Paradox, znanemu z chwalonych strategii, w tym m.in. serii Europa Universalis i Hearts of Iron. Dobry materiał wyjściowy i doświadczony w gatunku developer mieli gwarantować wysoki poziom produkcji. Tymczasem **dostaliśmy coś, co nawet jako autorskie dzieło garstki amatorów nie przekonuje.**

Pokrótce o prostych, eleganckich zasadach planszowej wersji Dyplomacji – gra toczy się na mapie Europy sprzed wybuchu I wojny światowej, gdzie siedem ówczesnych potęg walczy o władzę. Plansza podzielona jest na prowincje, z których 34 ma szczególne znaczenie – to tzw. źródła zasobów. Kontrola nad nimi pozwala na wystawianie nowych jednostek, które w grze występują tylko w dwóch rodzajach: jako armia lądowa lub flota. **Wszystkie oddziały mają jednakową „moc bojową"**, bezpośrednie starcia wygrywa się więc, angażując w walce o prowincję wojsko z innych, ją otaczających.

Zasady Dyplomacji w prosty i elegancki sposób obrazują – na poziomie strategicznym – specyfikę konfliktów toczonych na początku XX wieku. Reguły te dość łatwo poznać i opanować, siedząc z pionkami przy planszy. W wersji komputerowej powinno być jeszcze prościej, ale **samouczek dodany do gry jest niepotrzebnie rozwleczony na siedem nudnych, przegadanych podrozdziałów**, w których wszystko w setkach linijek tekstu wyjaśnione jest jak głupiej krowie z Kirgizji – np. w trzech kolejnych okienkach czytasz o tym, że armia lądowa nie może przemieszczać się po morzu!!!



Z której strony...



...by nie patrzeć...

Samouczek nie jest co prawda obowiązkowy, ale mimo wszystko trzeba go przejść (przetrwać?), bo instrukcja przenudzona jest jeszcze bardziej, a **interfejs wymyślony przez szwedzkich lamerów ze studia Paradox przeczy wszystkim konwencjom przyjętym w grach strategicznych.** Nie dość, że każda czynność wymaga jednego-dwóch kliknięć więcej, niż powinna, to jeszcze – pewnie ze względu na globalizację – w samej grze zrezygnowano z napisów na rzecz ikonek informujących o przebiegu partii. Niestety nie są one zbyt czytelne...

> W planszówce najważniejsza jest dyplomacja. Próbowano to odtworzyć w wersji komputerowej gry, efekt jest jednak mizerny.

Prawdziwy problem leży jednak gdzie indziej. Dyplomacja to gra planszowa, o zasadach dużo mniej złożonych niż w pierwszym lepszym RTS-ie czy turówce. Jej siła – w wersji oryginalnej – polega na tym, że gracze mogą tworzyć sojusze, podpisywać traktaty o nieagresji czy przymierzu wymierzonym w inną nację. Starano się to odtworzyć w komputerowej edycji planszówki, efekt jednak jest bardzo mizerny. Proponowane przez gracza traktaty komputer w większości przypadków odrzuca, tyle że ze względu na ikonkowy interfejs nie masz pojęcia dlaczego – nie możesz więc złożyć innej oferty (a komputer niemal wcale nie korzysta z opcji wystosowania własnej kontrpropozycji).



...Dyplomacja w wersji studia Paradox...

Słabość AI w tym elemencie rozgrywki pozbawia zabawę jakiegokolwiek sensu, bo bez dyplomacji jest to najprostsza z możliwych gier strategicznych. Lepiej więc zagrać w jakąkolwiek inną produkcję – w tej samej cenie Cenega oferuje też m.in. udane Outfront i Stalingrad – a jeśli już w Dyplomację, to tylko w planszowym oryginale.

Autor: Foch77

Przy czym lepiej stracić popołudnie?



Planszowa Dyplomacja

Jedna z najbardziej znanych gier planszowych, wymyślona w latach 50. XX wieku. Mówi się o niej, że to połączenie szachów i pokera, jeśli więc masz dobre towarzystwo – będziesz się świetnie bawił.

Komputerowa Dyplomacja

Na prostych i eleganckich regułach planszówki zbudowano niepotrzebnie pogmatwaną, nudnawą grę, w której komputer nawet nie próbuje zastąpić żywego przeciwnika. Buuuuu!



...to bardzo słaba gra!

Dyplomacja

Producent: Paradox Interactive	**Dystrybutor PL:** Cenego

http://www.diplomacy-pcgame.com/

cena 29,90

Multiplayer: tak

Gatunek: strategia

Wymagania: procesor 800 MHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB

(+) niska cena • mapa w pseudotrójwymiarze

(–) AI nie potrafi prowadzić dyplomacji • nieprzyjazny interfejs • koszmarny samouczek

Miało być super, a wyszło... tak jak zawsze. Komputerowa Dyplomacja jest dużo gorsza od planszowego oryginału. Zonk!

GRYWALNOŚĆ 2

GRAFIKA 3

DŹWIĘK 3

OCENA 2+

Kto zginie następny?

Zagadka literackiej mistrzyni kryminału trafia na ekrany komputerów. Lepiej zagrać czy przeczytać książkę?

Agatha Christie

AND THEN THERE WERE NONE

And Then There Were None jest pierwszą grą z cyklu przygodówek swobodnie opartych na twórczości Agathy Christie. Podstawy fabuły są identyczne z literackim pierwowzorem (czyli powieścią „I nie było już nikogo"), jednak miłośnicy kryminałów Brytyjki mogą być zdziwieni, bowiem zakończenie znacznie różni się od tego z książki. Nie znaczy to jednak, że jest słabe, wręcz przeciwnie – poważnie zaskakuje i choćby dla niego warto zagrać.

W grze wcielasz się w postać Patricka Narracotta, który w ramach braterskiej pomocy podejmuje się przewiezienia grupy wycieczkowiczów na wyspę Shipwreck. Jej nazwa nie jest przypadkowa (Shipwreck to po angielsku rozbitek lub wrak statku) – twoja łódź zostaje zatopiona i wraz z całą zaproszoną przez tajemnicze małżeństwo Owensów ferajną jesteś zmuszony zostać na wyspie. **Ponieważ to gra na podstawie powieści Agathy Christie, szybko pada trup, a twoim zadaniem jest znalezienie mordercy.** Podejrzani są wszyscy uczestnicy eskapady: lokaj, jego żona, sekretarka Owensa, detektyw, lekarz, emerytowany sędzia, weteran wojenny, religijna dewotka, żołnierz oraz facet, którego całym życiowym zajęciem są imprezy.

Największym atutem And Then There Were None jest klimat. Znajdujesz się na niemal zupełnie opuszczonej wyspie, odcięty od świata przez sztorm, cały czas czujesz w pobliżu obecność mordercy i tylko czekasz na kolejną ofiarę. Bo przecież wiadomo, że kolejne ofiary będą. **Napięcie zwiększa jeszcze fakt, że goście zdają się ginąć wedle ustalonego wzoru** – dziecięcego wierszyka o 10 małych marynarzach – a po każdej zbrodni z pięknej porcelanowej ozdoby w jadalni znika kolejna figurka. Pojawia się także typowy dla kryminałów wątek rywalizacji o kobietę.

Niestety to, co klimat ten budować powinno jeszcze bardziej – oprawa graficzna – zawodzi na całej linii. Intro oraz animowane przerywniki są bardzo nienaturalne, razi w nich kiepska animacja postaci. Podobnie w scenach generowanych na silniku gry – bohaterowie zachowują się sztywno jak na defiladzie na Placu Czerwonym. Z dźwiękami jest już na szczęście zupełnie inna historia – są oszczędne, ale świetnie dobrane.

A za to trzeba akurat dziękować bogom gier przygodowych, bo **dialogi to ten element gry, któremu poświęcisz najwięcej czasu.** Dzięki nim poznajesz bardzo barwną przeszłość gości i zdobywasz informacje umożliwiające rozszyfrowanie zagadki. Choć na początku wydaje się, że członkowie wycieczki dobrani są przypadkowo, w trakcie rozgrywki okazuje się, że sporo ich łączy. Poza tym każdy stara się coś ukryć – np. lekarz jest alkoholikiem, a sędzia niesprawiedliwie skazywał na śmierć – ale w obliczu zagrożenia wszystko wyjdzie na jaw, zwłaszcza gdy niektórym puszczą nerwy. **Intryga zawiązana jest w mistrzowski sposób, a w grze jej niuanse oddane są właśnie dzięki dialogom.**


Kotwica poszła chyba za głęboko.

Miłośnicy kryminałów Agathy Christie mogą być zdziwieni, bowiem zakończenie gry różni się od tego z książki i poważnie zaskakuje.

Książka ma tylko jedno zakończenie, gra natomiast aż cztery (zależne od tego, ilu uczestników eskapady uratujesz). Fabuła jest nieliniowa, większości czynności nie musisz wykonywać w określonym momencie, a niektóre możesz pominąć w ogóle. **Podczas gry natrafisz praktycznie tylko na dwie zagadki czysto logiczne.** To bardzo dobrze, bo And Then There Were None to przecież kryminał, w którym powinno się tropić mordercę, a nie główkować nad puzzlami.

Jak w rzadko którą grę przygodową, w tę można zagrać kilkakrotnie – **każde zakończenie jest warte obejrzenia, a dodatkowo, jeśli tylko rozwiążesz bonusową zagadkę, obejrzysz animację z książkową wersją ostatecznego rozwiązania.** Dla miłośników fabularnie wyśmienitych kryminałów, którzy jednak nie przywiązują dużej wagi do oprawy graficznej – pozycja obowiązkowa. C



Agata Christie

Agata Christie (1890 – 1976) to najbardziej znana na świecie pisarka kryminałów. Jej powieści przetłumaczono na 45 języków, a pierwszy film na podstawie jej książki powstał już w 1928 roku! Jej najsłynniejsze dzieła to: „Morderstwo w Orient Ekspresie", „Śmierć na Nilu", „Pięć małych świnek".


Wejdź do domu, nie śpij na deszczu.


Baczność! Prezentuj kij!

And Then There Were None

Producent: AWE Games
Dystrybutor PL: brak
http://www.agathachristiegame.com/

cena ---
Multiplayer: nie
Gatunek: przygodowa

Wymagania: procesor 800 MHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB

(+) nastrój • kryminalna intryga • cztery różne zakończenia • angielski humor

(–) przestarzała grafika i słabe animacje postaci

Kilka godzin spędzonych w świecie świetnej intrygi kryminalnej. Warto!

GRYWALNOŚĆ 4
GRAFIKA 2+
DŹWIĘK 4
OCENA 4-

Autor: Martin

Wyżej tyłka nie podskoczysz...

Na moc czerepu w kształcie jaja... Giń, Harry!

Ostra jazda z trzymanką... Tylko nie za kolano!

Jak zwykle, na początku była książka, później film, teraz czas na grę komputerową. Czy Łucja, Zuzanna, Piotr i Edmund zagrożą pozycji Hermiony, Rona i Harry'ego?

Opowieści z Narnii

Lew, Czarownica i Stara Szafa

Pojedynek cizików

Zuzanna VS Hermiona

Emma Watson (Hermiona z „Harry'ego Pottera") urodziła się w Oksfordzie, 15 kwietnia 1990 roku. Anna Popplewell (Zuzanna z „Opowieści z Narnii") również jest Angielką, przy czym dwa lata starszą, urodzoną w Londynie. Emma to dziewczę z blond kędziorami, Anna to prostowłosa szatynka, raczej typ starszej siostry niż podlotka. Wybór redakcji Clicka pada na... Ewę Sonnet. Ma większe cyce.

Opowieści z Narnii to bardzo typowa ekranizacja. Wraz z bohaterami **weźmiesz udział w prawie wszystkich wydarzeniach dziejących się na wielkim ekranie, a co etap będziesz raczony długimi sekwencjami filmowymi.** Poza tym jednak ludzie z Buena Vista Games mieli ambicje, by stworzyć przy okazji dobrą grę. Taką, która byłaby przyjemna również dla tych, którym cały świat Narnii wisi i dynda, że tak się wyrażę. Nie powiem, żeby im się to do końca udało, ale w mojej osobistej kategorii oryginalnych gier zręcznościowych tytuł ten plasuje się dość wysoko.

Oryginalność ta objawia się jednak specyficznie. Jakbyś miał podać najbardziej typową czynność wykonywaną w zręcznościówkach, co byś powiedział na początku? OK, poza bieganiem. Skakanie? Wyobraź więc sobie moje zdziwienie, kiedy zobaczyłem, że postacie w Opowieściach z Narnii tego nie potrafią! Zgadza się, **w grze nie przeskoczysz żadnej, nawet najmniejszej przeszkody!** Z początku wydawało mi się to nienaturalne, jednak po kilkunastu minutach można do tego przywyknąć. Pytanie tylko, po co...

90% rozgrywki zajmuje walka. Nie jest to może zgodne z realiami filmu/książki, jednak po grze komputerowej nie należy oczekiwać niczego innego. **Eksterminacja wilków, gnomów, minotaurów, olbrzymów i wszelkiego innego tałatajstwa to zazwyczaj jedyny sposób, by przejść dalej.** Oczywiście urozmaiceń jest całkiem sporo, ale nie zmienia to faktu, że większość czynności niezwiązanych bezpośrednio z walką wykonujesz pod ostrzałem wrogów. Co bywa bardzo irytujące, ale o tym za chwilę.

Przez lwią część gry kierujesz jednym z czwórki rodzeństwa, mając w każdej chwili możliwość przełączania się między nimi. Jako że **każda postać ma specyficzne dla siebie zdolności, pokonanie większości etapów będzie wymagało ich wykorzystania.** Edmund potrafi się wspinać na drzewa, Łucja jest najmniejsza, przez co mieści się w wąskich tunelach, Zuzanna, **dojrzała już dziewczynka, ochoczo zabiera się za grę na flecie** i jako jedyna potrafi rzucać śnieżkami, zaś Piotr jest najstarszy i najsilniejszy, więc walkę w zwarciu lepiej pozostawić dla niego.

Gdy zapomnisz o mankamentach, chwilami będziesz się dość dobrze bawił.

Do tego dochodzi jeszcze bogaty jak na zręcznościówkę system rozwoju postaci. Monety, które zbierasz na etapach, nie są tylko mało znaczącym dodatkiem. To za nie **kupujesz później zdolności: od dodatkowego zdrowia dla wszystkich bohaterów, poprzez potężniejsze ataki, aż po umiejętności charakterystyczne dla każdego z bohaterów.** Np. Zuzanna, specjalistka od fletu, w niedługim czasie może nauczyć się wyczyniać na nim prawdziwe cuda (na skutek których znajdujących się nieopodal przeciwników ogarnia błoga senność). Rozwój postaci jest naprawdę odczuwalny i bardzo pozytywnie wpływa na grywalność tytułu. Ta jednak i tak niestety momentami kuleje.

Przyznam szczerze, że czasem kląłem przy Narnii tak, że całe kompanie zaprawionych w bojach szewców czerwieniłyby się, gdyby przechodziły gdzieś obok. **Dwa elementy w grze są szczególnie irytujące: działania, które musisz wykonać w określonym czasie, oraz brak przejawów myślenia wśród dzieci kierowanych przez komputer.** Najgorszym etapem w całej grze był dla mnie ten, w którym te dwie wady się na siebie nałożyły. Polegał on na tym, by jak najszybciej przemieszczać się Zuzanną pomiędzy dwoma odległymi fragmen-

tami planszy i szyć z łuku do przeciwników (Zuzka jest początkowo jedyną postacią, która potrafi skutecznie atakować na dystans). Nie byłoby to może szczególnie trudne, gdyby skretyniałe rodzeństwo pilnowało pleców dziewczyny. Ale gdzie tam – dzieciaki wolą się przyglądać bezsensownie, jak maszkary z piekła rodem dziurawią siostrę pikami.

Całe szczęście, że bohaterowie, którymi aktualnie nie kierujesz, nie tracą energii – mogą być okładani przez przeciwników, ale nie robi to na nich najmniejszego wrażenia. Ich obecność byłaby więc całkowicie zbędna, ale **na szczęście istnieje jeszcze coś takiego jak tryb co-op, który pozwala przejąć kontrolę nad inną postacią koleżance/koledze.** O dziwo, jest to możliwe nawet na jednej klawiaturze, choć raczej nie można mówić o komforcie grania, jeśli nie dysponujesz padem. Opowieści z Narnii to typowa konsolówka, przeniesiona na PC z całym dobrodziejstwem inwentarza.

Gdy jednak zapomnisz o mankamentach, chwilami będziesz się dość dobrze bawił. Walka, mimo iż dość chaotyczna, wygląda całkiem nieźle, a wraz z kolejnymi wyuczonymi atakami (uzyskiwanymi przez jednoczesne naciśnięcie kilku przycisków) staje się coraz efektowniejsza i przyjemniejsza. **Nie zabraknie też oczywiście wielu pojedynków z bossami, omijania przeszkód podczas spływu rzeką, a nawet... etapu skradankowego!** Za próby zróżnicowania należy się twórcom duży sok marchewkowy.



Meteorolodzy zapowiadają na dziś deszcz ze śniegiem i meteorytami.


Etap skradankowy. Bohaterka schowała się nawet przed czytelnikami Clicka – jest za tym podpisem!



Jeden z bardziej wkurzających etapów na czas. Choć sama walka jest całkiem niezła.

Stop! Jeszcze go im nie wręczaj, bo w sumie jednak nie zasłużyli. Grę możesz przejść w dwa wieczory (o ile przebrniesz przez 2-3 naprawdę upierdliwe momenty), a jeśli grasz z kimś, to nawet w jeden. **Niektóre etapy są zresztą tak krótkie, że zdaje się, iż zostały dodane na siłę, by tylko jakoś połączyć dwa duże fragmenty filmu.** Oczywiście, jak przystało na zręcznościówkę, po poziomach autorzy pokrywali dziesiątki drobiazgów. Wraz z ich odnajdywaniem zwiększa się postęp procentowy w grze, co odblokowuje dodatkowe materiały. Na początek mamy tu relacje z nagrywania ścieżek dźwiękowych, później dochodzą bonusowe etapy, filmik o powstawaniu gry itp.


Przepis na bossa: przywiąż krasnala do drzewa i siecz, siecz, siecz!

Opowieści z Narnii są prawie całkowicie zlokalizowane (poza wspomnianymi wyżej filmikami). Wszystkie napisy są po polsku, rodzimy język usłyszysz też w wielu fragmentach kinowego przeboju. Jest to oryginalny polski dubbing, o którego poziomie wypowiadać się nie będę – nie odstaje on w każdym razie od tego, co słychać w kinie w produkcjach dla najmłodszych. W ogóle, **jeśli nie widziałeś jeszcze filmu i nie chcesz poznawać zakończenia, lepiej trzymaj się od gry z daleka, gdyż później w kinie będziesz się raczej nudził.**


Nie jest dobrze, panie Bobrze!

Kilka ciepłych słów należy się Narnii za oprawę. Dźwięk stoi na dość wysokim poziomie, a muzyka pasuje do tego, co dzieje się na ekranie. Graficznie również jest bardzo dobrze, zwłaszcza gdy obserwujesz akcję z dość dużej odległości. Niestety przejścia pomiędzy fragmentami filmu a tym, co generuje gra, pokazują tylko, jak długa jest jeszcze droga PeCetów do osiągnięcia naprawdę fotorealistycznej grafiki. **Same lokacje, najczęściej zimowe, wyglądają jednak pierwszorzędnie i znakomicie budują klimat.**

Pomimo wszystkich zalet, Narnii jednak nie mogę z czystym sumieniem polecić. W kilku miejscach zabrakło ostatecznego szlifu, gra jest bardzo liniowa (jak by mogło być inaczej, skoro postacie nie mogą przeskoczyć najprostszej przeszkody?) i zdecydowanie zbyt szybko się kończy. Ale jeśli lubisz „Opowieści z Narnii", grę kupuj w ciemno – dla samych przerywników warto mieć ją w kolekcji. C

Autor: Che Collada

Opowieści z Narnii: Lew, Czarownica i Stara Szafa

Producent: Buena Vista Games
Dystrybutor PL: CD Projekt
http://www.narniathegame.com/

cena 99,90
Multiplayer: co-op
Gatunek: zręcznościowa

Wymagania: procesor 1,5 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB

\+ grafika • wiele fragmentów filmu • ciekawy system rozwoju

– skretyniałe AI • irytujące zadania na czas • sterowanie • na dwa wieczory

W sumie jedna z ciekawszych egranizacji, niestety pozbawiona ostatecznego szlifu. Polecam raczej tylko fanom Narnii.

GRYWALNOŚĆ 3+
GRAFIKA 4+
DŹWIĘK 4+
OCENA 4-

Lepiej być drugoplanowcem w San Andreas niż bohaterem w Crime Life...

Crime Life to przestroga dla wszystkich małolatów – pokazuje, jak bardzo nie warto wchodzić na ścieżkę gangsterskiego życia.

CRIME LIFE
Gang Wars

Sukces GTA: San Andreas sprawił, że **każdy chce być gangsta** – wkładać szerokie spodnie, mówić do kolegów „Yo, homie!" i trzaskać po pysku wszystkich tych, którzy noszą ubranka w kolorach konkurencyjnych gangów. Przesada? Pewnie tak, ale nie dla twórców gier. **Kilku całkiem poważnych dystrybutorów postawiło na gangsterską tematykę**, a w efekcie albo już dostaliśmy, albo niedługo dostaniemy parę produkcji w stylu „na żywo z getta". Oby lepszych niż Crime Life: Gang Wars...

Niski poziom Crime Life to prawdziwy szok. Gierkę wydaje znany koncern Konami (ci, co zarabiają krocie na serii Pro Evolution Soccer), a stworzyło ją studio Hothouse Creations (mają na koncie m.in. obie części Gangsters) – tymczasem gra się w nią tak, jak w budżetową produkcję. Aż trudno uwierzyć, ile jest w niej błędów i absurdów.

Bohaterem Crime Life jest Tre, młodziak z gangu The Outlawz. Jego banda straciła kontrolę nad sporą częścią terytorium opanowanego przez zorganizowane grupy przestępcze. Tre musi więc tchnąć w swoich ziomali nowego ducha walki. The Outlawz działają w mieście podzielonym na cztery dzielnice, między którymi możesz przemieszczać się przy użyciu metra. **Część miasta to terytorium gangów, tu obowiązuje też podział na strefy wpływów** – kilka przecznic może być kontrolowanych przez gang Headhunterz, kolejnych kilka może być rządzonych przez Jamajczyków z KYC, jeszcze inny kwartał to twoje ulice. Wchodząc na terytorium obcego gangu, musisz liczyć się z tym, że spotkasz tam jego członków, którzy będą godnie reprezentować swoje barwy – **z bejsbolem, kosą albo kijem bilardowym w łapie.**

Główny element grywalności Crime Life to właśnie starcia z konkurencyjnymi gangami. Zabawę **zaczynasz w pojedynkę, a gdy zdobędziesz szacunek, dołączają do ciebie kolejni ziomkowie**, którzy wszędzie biegają za tobą, możesz im też wydawać proste polecenia (do ataku, osłaniajcie mnie itd.). To jednak niepotrzebne, bo każda potyczka i tak sprowadza się do nie tylko prostej, ale i prostackiej naparzanki, w trakcie której walisz bezmyślnie w dwa-trzy klawisze. **System walki przewiduje ciosy specjalne, kombosy, rzuty**, ale podczas rozgrywki tej finezji w ogóle nie czuć. Wygrasz, jeśli będziesz wystarczająco szybko i mocno walił w przyciski myszki (odradzam) lub pada (też odradzam – w ogóle grać w Crime Life – ale przynajmniej jest wygodniej). Jedyną atrakcją są ciosy specjalne, którymi możesz wykończyć osłabionego przeciwnika (nad jego głową wisi wtedy ikonka z czaszką) – są pomysłowe, nawet nieźle animowane, tylko przesadnie brutalne.


Skacz, skacz jak Adam Małysz!


Pierwsza zasada posterunkowego – nie wychodzić z fury, póki trwa wojna gangów!

Bohatera ciągnie do służby – kręci się koło radiowozu...

...a potem sam pałuje kryminalistów.

Aż trudno uwierzyć, ile jest w Crime Life błędów i absurdów.

Choć po ulicach jeżdżą auta, możesz je tylko zniszczyć (waląc pięścią), tak że o przejażdżce zapomnij od razu. Miasto, w którym toczy się zabawa, jest nawet rozległe, ale poza zadaniami związanymi z fabułą, nie ma tu żadnych misji dodatkowych. Mimo to zdarza się, że nie do końca wiadomo, co właściwie masz zrobić, a wtedy pałętasz się po ulicach bez celu i sensu, aż przypadkiem trafisz na rozwiązanie. **Kiedy zwrócisz uwagę stróżów prawa, musisz... zabić (!!!) określoną liczbę policjantów**, by dali ci spokój.

Nie wiadomo, czy śmiać się, czy płakać, opisując oprawę audiowizualną tej superprodukcji. Grafika wygląda jak w grach – słowo! – sprzed 3-4 lat, co najmniej generację wstecz w stosunku do tego, do czego przyzwyczaiły nas najnowsze tytuły. A muzyka... W grze pojawiają się członkowie zespołu D-12 (ziomale Eminema), jest też... jeden ich utwór. Reszta to kawałki nikomu nieznanych wykonawców m.in. z Niemiec. Hip-hop z Europy, w grze o czarnych gangsta z USA! To nie żarty...

Krótko: nie grać, nie kupować, nawet nie ściągać z torrentów. Szkoda czasu.

Crime Life: Gang Wars

Producent: Hothouse Creations
Dystrybutor PL: brak
http://www.konami-crimelife.com/
cena ---
Multiplayer: nie
Gatunek: akcja
Wymagania: procesor 1,2 GHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB
(+) właściwie nie stwierdzono
(–) zasadniczo wszystko

Gra dużo poniżej wszelkich, nawet najbardziej pesymistycznych oczekiwań. I to jest firmowane przez Konami?

GRYWALNOŚĆ 1
GRAFIKA 2
DŹWIĘK 2
OCENA 2-

Autor: Foch77

LAND OF THE DEAD
ROAD TO FIDDLER'S GREEN

Niektórzy sądzą, że inwazja zombi będzie karą za wszystkie grzechy ludzkie. Czy wiesz, jak się bronić przed nieumarłymi?

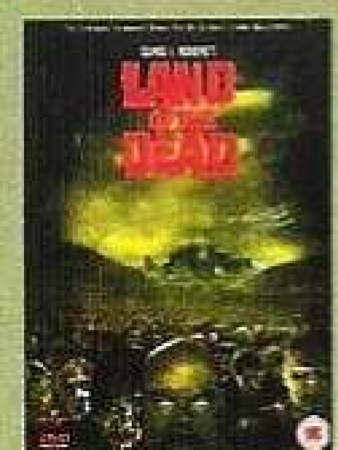

Kiedyś w odwiedziny w szpitalu przynosiło się pomarańcze...


Sprawy wzięte w swoje ręce...


Nie trać głowy, koleś!

Ziemia żywych trupów

„Land of the Dead" („Ziemia żywych trupów") to kolejny film gore według scenariusza **George'a A. Romero** – mistrza tego gatunku. To „dzieło" przedstawia historię świata, który został całkowicie opanowany przez trupy. Ci, którzy jakimś cudem przetrwali, przemienili jedno z miast w fortecę. Nikt wówczas nie spodziewał się jednak, że zombi zaczną kombinować swoimi zgniłymi móżdżkami i przedostaną się przez barykady. Zaskoczeni mieszkańcy chowają się w najwyższym budynku, oczekując nadejścia tysięcy nieumarłych. Niestety – w porównaniu z pierwszymi produkcjami Romero „Ziemia żywych trupów" to wyjątkowo słaby film.



Kiedy nastanie tak wyjątkowa sytuacja, najpierw możesz spróbować się obudzić. Jeżeli to się nie uda, poszukaj ręką pilota do telewizora i wyłącz go. Gdy i ta próba zawiedzie, naciśnij jednocześnie [Alt] i [F4]. Właśnie **ta kombinacja klawiszy natychmiastowo wyłączy jedną z najnudniejszych gier w historii gatunku FPS.**

Na beznadziejność Land of the Dead złożyło się kilka czynników, które całkowicie odebrały mi ochotę do gry. Przede wszystkim: nie wiadomo, o co w grze chodzi. Intro trwa niespełna 30 sekund i przedstawia pomieszczenie na najwyższym piętrze jakiegoś biurowca, w którym stoi farmer i pyta: chcesz wiedzieć, jak się tu dostałem? Cięcie. W ujęciu następnym kamera zbliża się do okna wiejskiej chałupy, w którym stoi ten sam człowiek. Koniec intra. **Chwilę potem biegałem jak poparzony, szukając strzelby, bo do domu zaczęły wdzierać się zombi. Pasjonujące.**

Za drugi przykład słabości tej gry niech posłuży totalna głupota nieumarłych, które mają problem ze zorientowaniem się w sytuacji, nawet gdy jesteś tuż obok nich. Bywa, że nie reagują zupełnie na strzały z dystansu, nie możesz ich zabić, kiedy trwa animacja ruchu (np. wstawania z ziemi), **częściej umierają od postrzelenia w nogi niż w głowę** i do tego w pojedynkę nie stanowią żadnego zagrożenia. Inna sprawa, że każde uderzenie takiej pokraki zabiera sporo życia. Generalnie po pięciu ciosach możesz przybijać piątkę z nowymi znajomymi... żywymi trupami.

Gra jest okropnie liniowa i do bólu zaskryptowana. Co chwila natrafiasz na miejsca, w których musisz wykonać określone czynności, by przejść dalej. W jednym z przypadków była to konieczność wystrzelania wszystkich nabojów z magazynku, innym razem otworzenie drzwi, co powodowało, że zza zasłony raczyły wyjść zombiaki. Kiedy natomiast drzwi rozwaliłem z karabinu, truposze się nie pojawiły! Takich **bugów w Land of the Dead jest zatrzęsienie.**

Również bohaterski farmer okazał się nie do końca rozwinięty i sprawny fizycznie. Akurat w przypadku tej gry nie powinno to być zaskoczeniem, ale... Aż

Bohater gry nie jest całkiem rozwinięty i sprawny fizycznie. Ale w przypadku tej produkcji nie powinno to być zaskoczeniem...

przykro pisać, ale koleś jest niemową. Poza tym nie umie zerwać łańcucha z bramy za pomocą łomu, **celność jego strzałów pozostawia wiele do życzenia, biedaczysko nie potrafi też wskoczyć na maskę samochodu!** Biorąc pod uwagę jego niedorozwój psychomotoryczny, aż ciężko uwierzyć, że tak świetnie sobie radzi w świecie opanowanym przez nie-do-końca-zmarłych. A może to moja zasługa, hę?

Gra wykłada się również pod względem graficznym. Ściany zdobią bitmapy o wyjątkowo niskiej rozdzielczości, ogień przypomina... „coś-pomarańczowego-ale-lepiej-nie-pytaj-co", a postacie składają się z przysłowiowych „trzech polygonów na krzyż". **To, co widać dookoła, z trudem można nazwać elementami otoczenia** – wszystko jest rozmazane, brudne i ubogie (pod każdym względem). Dźwiękowo wcale nie jest lepiej.

Prawdę mówiąc, Land of the Dead nawet nie straszy. Brakuje mu klimatu, który charakteryzuje survival horrory, oferuje najbardziej debilny z możliwych sposób na zabawę, a do tego nie niesie ze sobą żadnych emocji. Dlatego odradzam tę grę każdemu, kto ceni swój czas i nerwy – chyba że... bardzo lubi zombiaki.


To się nazywa patologia w rodzinie.


Hej, szminka ci się rozmazała.

Land of the Dead

Producent: Brainbox Games
Dystrybutor PL: brak
http:// www.landofthedeadgame.com/

cena ---
Multiplayer: tak
Gatunek: FPS

Wymagania: procesor 1 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB

(+) można ją szybko odinstalować
(–) prawie całość?

Beznadzieja w pełnej krasie. Instaluj tylko wtedy, kiedy naprawdę, naprawdę nie masz w co grać.

GRYWALNOŚĆ 2
GRAFIKA 3
DŹWIĘK 3
OCENA 2+

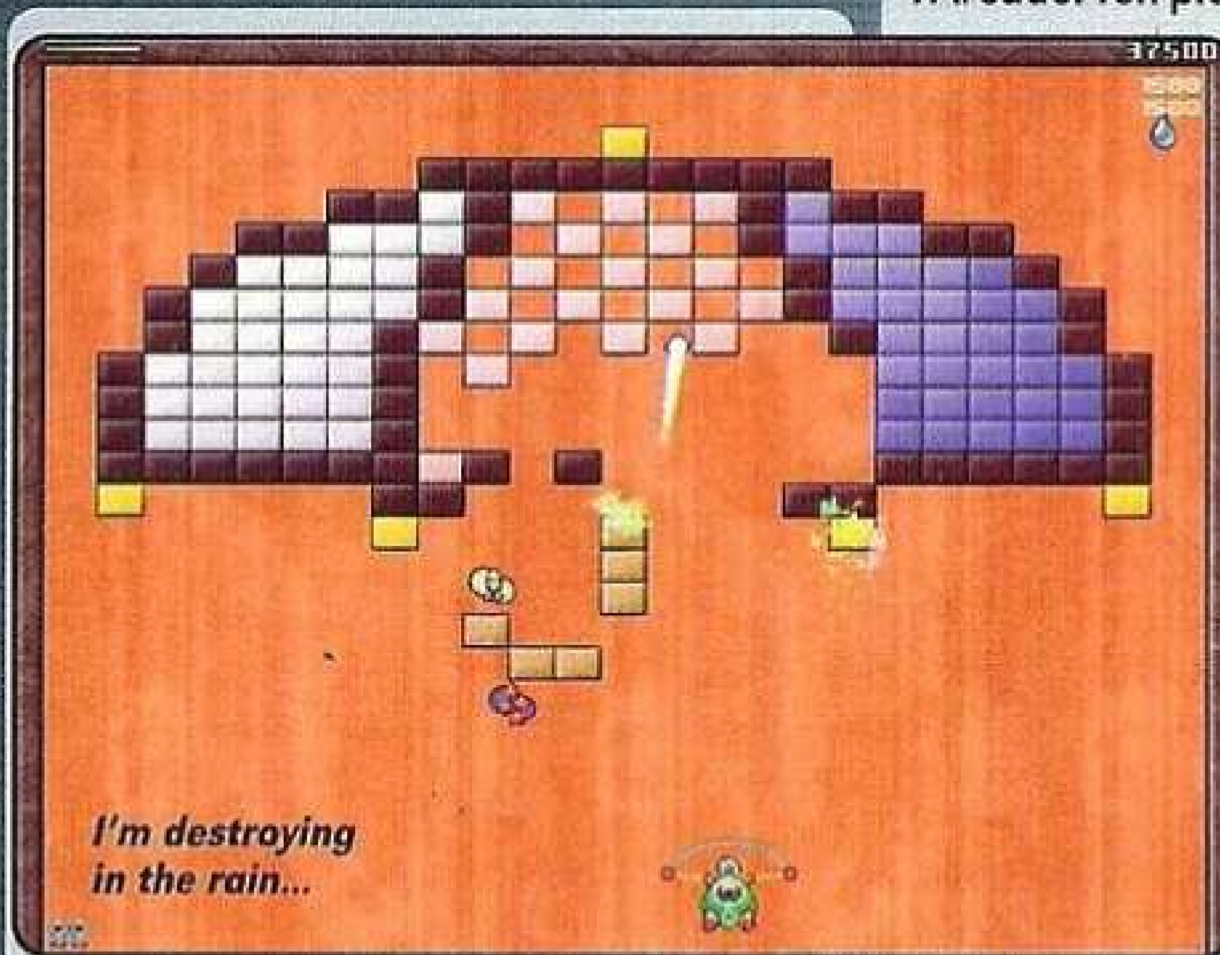
Autor: Hedo

BreakQuest

Wydaje ci się, że niewiele można wymyślić w grze, która polega na niszczeniu muru za pomocą małej piłeczki? Zagraj w BreakQuest!

Gra jest wariacją na temat jednego z najstarszych tytułów w historii gier – Arkanoida. I choć pomysł nie jest nowy, wykonanie odstaje od dzisiejszych standardów graficzno-dźwiękowych, to jak raz siądziesz do zabawy, patrz lepiej uważnie na zegarek. **Może się zdarzyć, że przechodząc „jeszcze jedną planszę", stwierdzisz, że chyba przegapiłeś wieczorny film... bo już świta!**

Wcale nie przesadzam – BreakQuest wciąga jak mało co. **Choć gra jest niepozorna, zwyczajnie nie można się od niej oderwać.** Najlepiej to poznać po zachowaniu ludzi obserwujących twoje poczynania. Na początku podchodzą do BreakQuesta sceptycznie, ale gdy sami wezmą myszkę w dłoń (tak najwygodniej jest sterować „statkiem kosmicznym", który odbija piłeczkę), może się zdarzyć, że potrzebny będzie łom, by ich od niej oderwać. No, może odrobinę przesadzam.



I'm destroying in the rain...

> **Choć gra jest mała i niepozorna, zwyczajnie nie można się od niej oderwać.**

Gra oferuje dwa tryby zabawy: Quest i Arcade. Ten pierwszy to oczywiście podstawa – po wyborze poziomu trudności (spośród trzech) przechodząc jedną planszę, odblokowujesz następną. **W sumie jest ich sto, a wykorzystane na nich pomysły powtarzają się zadziwiająco rzadko.** Czasem trzeba trafić w określoną płytkę, innym razem należy zmienić jej kolor tak, by pasowała do szeregu, najczęściej jednak chodzi o prostą destrukcję. W tej też pomaga cały szereg bonusów, jak karabiny, płonąca kula, multiballe itp. Polecam!



Szał destrukcji i żadnej krwi. Możesz bez obaw grać z mamą.

BreakQuest

Producent: Nurium Games
Dystrybutor PL: City Interactive
http://www.nurium.com/
cena: ---
Multiplayer: nie
Gatunek: zręcznościowa
Wymagania: procesor 300 MHz, 32 MB RAM

Plusy: szalona grywalność • zróżnicowanie plansz • możliwość ingerowania w ustawienia fizyki w trybie Arcade

Minusy: trójwymiarowa grafika byłaby ładniejsza • kiedyś się kończy

Idealna na prezent dla młodszego brata. Kup mu, po czym nie dopuść go do komputera, zanim nie skończysz!

GRYWALNOŚĆ	5+
GRAFIKA	3
DŹWIĘK	3
OCENA	5-

Autor: Teutates

Makijaż odmładzający.

TrackMania Original

Stara miłość nie rdzewieje! Ukochana tysięcy graczy – Trackmania – doczekała się remake'u!

Kilka miesięcy temu gościliśmy na PeCetach nową Trackmanię, z podtytułem Sunrise. Twórcy gry z firmy Nadeo stwierdzili, że przy okazji warto przypomnieć pierwowzór. **Wzięto więc starą wersję, przerzucono ją na nowy silnik, dodano nowe tryby** – i tak powstała Trackmania na miarę 2006 roku.

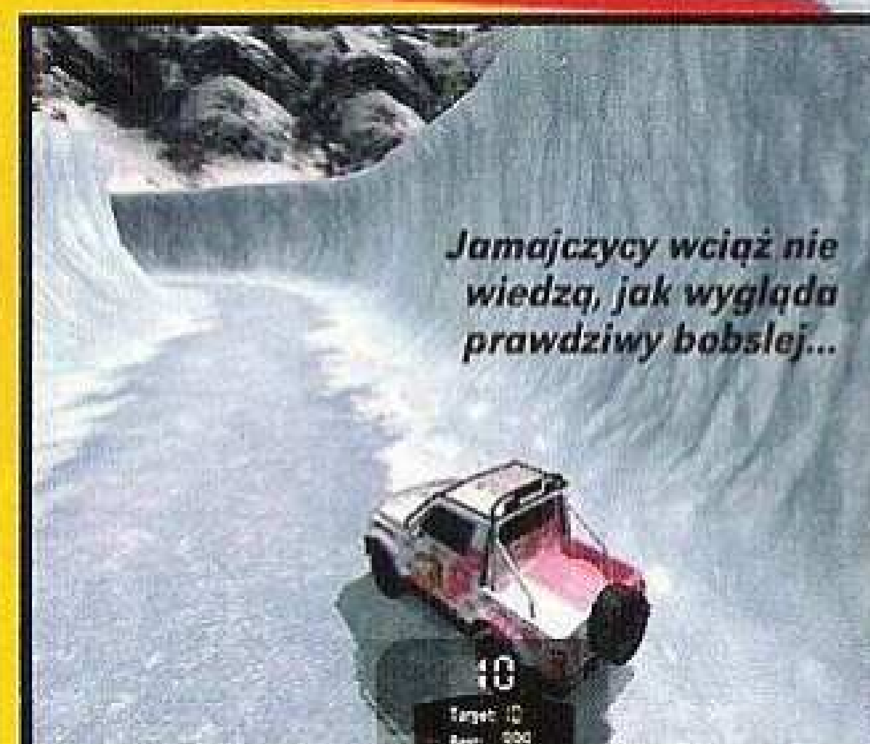
Może nie pod względem graficznym, bo **Trackmania Original wygląda jednak nieco gorzej niż Sunrise, ale to nie ma większego znaczenia.** W tej grze liczą się przede wszystkim szalone trasy, niesamowita prędkość i ciekawe tryby zabawy. Tu mamy ich pięć: race, puzzle, platform, stunts i survival (dwóch ostatnich w oryginale nie było). Do tego dochodzą jeszcze bogate możliwości kreowania torów i zadań oraz, nade wszystko, możliwość skorzystania z przebogatych zasobów internautów. Autorzy szacują, że z sieci można ściągnąć ponad 20 tysięcy nowych torów, a liczba ta stale rośnie.



Że jak? Droga się kończy? A czy to jakiś problem?!



Projekt już jest gotowy, czas go sprawdzić!



Jamajczycy wciąż nie wiedzą, jak wygląda prawdziwy bobslej...

> **Szalone trasy, niesamowita prędkość i ciekawe tryby zabawy.**

Nawet jednak jeśli nie masz podłączenia do netu, czeka cię świetna zabawa na 150 trasach przygotowanych przez twórców. Na pewno też świetnie będziesz się bawił w moim ulubionym trybie – puzzle, w którym musisz tak ułożyć trasę, by przejechać między wyznaczonymi punktami w jak najkrótszym czasie. Niesamowita grywalność sprawi, że nie będziesz chciał się oderwać od komputera przez długi czas. **Nie ma drugiej tak zróżnicowanej i sympatycznej zręcznościowej ścigałki na PC.** Konsolowcy mają czego zazdrościć!

Trackmania Original

Producent: NADEO
Dystrybutor PL: Techland
http://www.trackmania.com/indexUk.php
cena: 49,90
Multiplayer: społeczność w sieci
Gatunek: ścigałka
Wymagania: procesor 450 MHz, 64 MB RAM, grafika 16 MB

Plusy: stara, dobra grywalność • tryby z Sunrise • nigdy się nie kończy

Minusy: grafika jednak gorsza niż w Sunrise

Stara, kultowa już Trackmania po wizualnym tuningu, z dodanymi dwoma trybami. Nigdy się nie znudzi.

GRYWALNOŚĆ	5
GRAFIKA	3+
DŹWIĘK	3+
OCENA	4+

Autor: Che Collado

X 1000

Nowa generacja Radeonów

Wojna producentów kart graficznych trwa nadal i nic nie wskazuje na to, by szybko miała się skończyć.

To właśnie dzięki takim układom F.E.A.R. czy Quake 4 wyglądają tak dobrze...

Pod koniec minionego roku kanadyjska firma ATI zaprezentowała nową rodzinę kart graficznych X1000. **W zamierzeniach producenta ma ona zastąpić udaną serię X800** i godnie rywalizować z największym wrogiem, czyli konkurencyjnymi modelami NVIDIA GeForce 6/7. Nowe karty obu koncernów są wciąż dość drogie, poza zasięgiem większości graczy, jest więc jeszcze czas, by wybrać technologię, na którą warto będzie postawić w przyszłości.

Na długo **przed premierą nowej generacji Radeonów dużo mówiło się o budowie tych kart.** Według spekulacji nowe cacka ATI miały być wyposażone nawet w 32 potoki renderowania, a także posiadać wysokie taktowanie rdzenia, sięgające nawet wartości 1 GHz. **Niestety produkt, który ostatecznie trafił na rynek, odbiega znacznie od tych oczekiwań.** ATI zaoferowało szesnaście potoków renderowania, co w zestawieniu z dwudziestoma czteroma w najnowszych kartach NVIDIA nie jest imponujące. Kanadyjczycy zapewniają jednak, że liczba potoków renderowania to nie wszystko. Ważne jest przede wszystkim ich prawidłowe wykorzystanie. A pod tym względem Radeony z serii X1000 mają być lepsze niż karty GeForce.

Aby zwiększyć moc swoich układów, **ATI wkroczyło w nową, 90-nanometrową technologię produkcji.** NVIDIA do tej pory nie zdecydowała się na tak ambitne, ale i ryzykowne, posunięcie. Dzięki zastosowaniu nowej technologii Radeony wydzielają mniejsze ilości ciepła i osiągają wysokie taktowania. Podstawową moc kart zwiększyć ma także minimalizacja czasu, w którym chip graficzny pozostaje w trakcie pracy bezużyteczny – osiągnięto to poprzez optymalizację zarządzania zadaniami, a dzięki temu przez skrócenie wszelakich opóźnień.

Znaczący wpływ na wydajność nowych kart ATI ma także zmieniony podsystem pamięci. Postanowiono zastosować jak najszybsze kości RAM. Poza tym nowa, okrężna szyna danych pozwala na prowadzenie wydajnego transferu pomiędzy pamięcią a tymi elementami układu, które pobierają z niej informacje. Także **optymalny rozkład komponentów na płytce karty pozwala na skrócenie i uproszczenie przebiegu przewodów** oraz zmniejszenie zakłóceń przy wysokim taktowaniu zegara. Programowalna logika cykli odczytu i zapisu dodatkowo zwiększa efektywną przepustowość pamięci.

Jeśli byłeś grzeczny, znalazłeś to cudo pod choinką.

	X1300 HyperMemory	X1300	X1300 PRO	X1600 PRO	X1600 XT	X1800 XL	X1800 XT
Nazwa kodowa GPU	RV515			RV530		R520	
Technologia wykonania	90 nm			90 nm		90 nm	
Liczba procesorów vertex	2			5		8	
Liczba potoków renderujących	4			12		16	
Maksymalna liczba wątków	128			128		512	
Zegar GPU	450 MHz	450 MHz	600 MHz	500 MHz	590 MHz	500 MHz	625 MHz
Zegar pamięci DDR	500 MHz	250 MHz	400 MHz	340 MHz	690 MHz	500 MHz	750 MHz
Szyna do pamięci	64-bitowa	128-bitowa	128-bitowa	128-bitowa	128-bitowa	256-bitowa	256-bitowa
Ring Bus	brak			2 x 128-bit		2 x 256-bit	

Rodzina X1000 podzielona została na trzy serie kart: X1800, X1600 oraz X1300. Przeznaczono je wyłącznie pod interfejs PCI-Express, producent nie planuje produkcji układów pod AGP. Wszystkie modele wchodzące w skład rodziny posiadają te same możliwości renderowania obrazu i wspomagania kodowania oraz dekodowania wideo. Karty różnią się jedynie wydajnością, systemami chłodzenia oraz chipami, na których zostały oparte.

Testy

Testy karty Radeon X1800 XT przeprowadziliśmy na komputerze opartym na procesorze INTEL Pentium 4 EE 3,46 GHz oraz płycie głównej ASUS P5ND2-SLI Deluxe i pamięci 2 GB DDR2 Corsair 720 MHz. Nowy Radeon z serii 1800 to karta bardzo wydajna. Model ten często bije na głowę GeForce 7800 GTX. Jedynie zwyczajowo w grze Doom 3 karty ATI radzą sobie gorzej. ATI przygotowało świetny, godny polecenia produkt, dla którego jedynym rywalem jest GeForce 7800 GTX w wersji 512 MB. Jednak cena tego modelu NVIDIA wynosi aż 3200 zł, przez co jego zakup jest nieopłacalny.



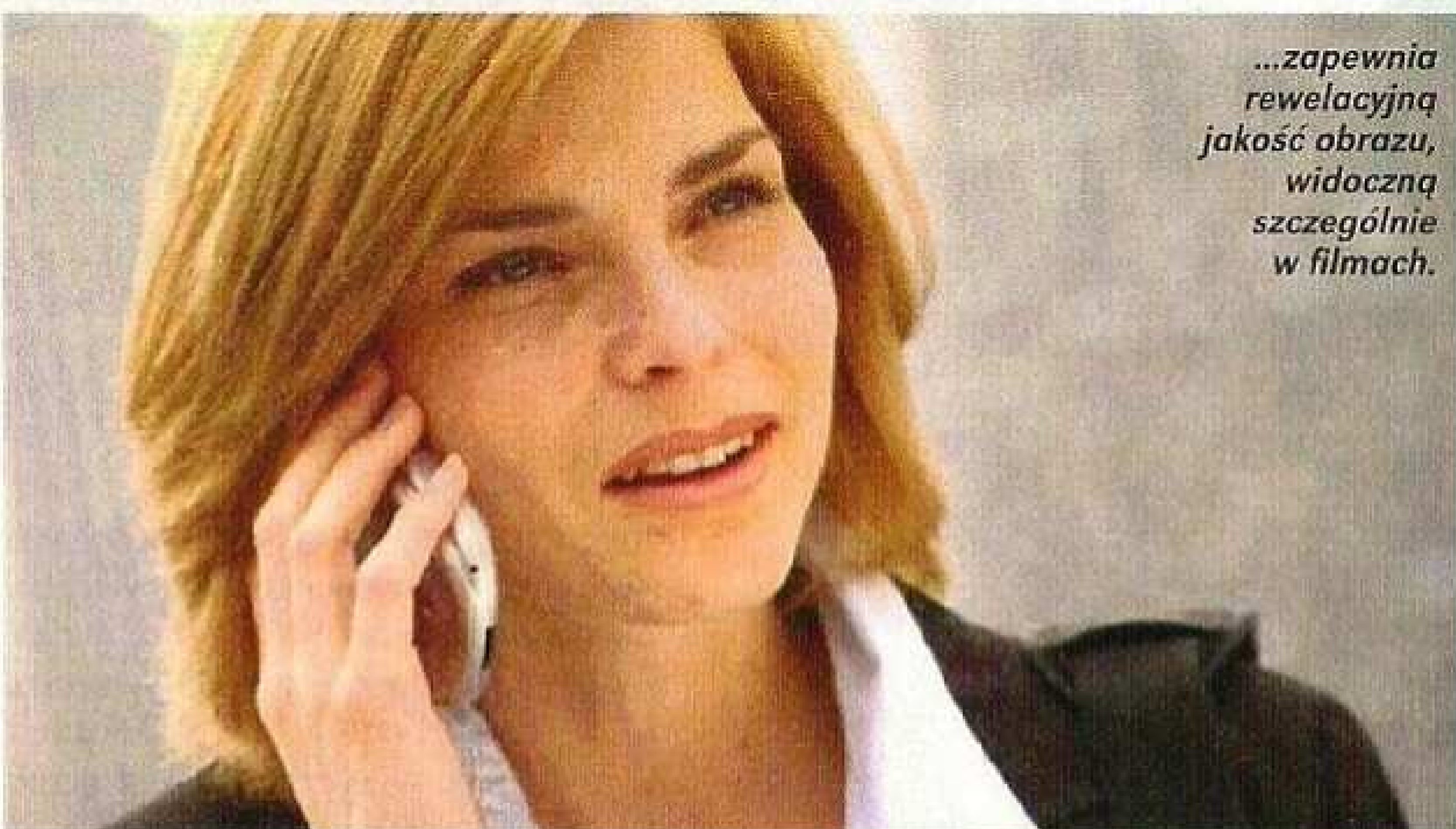
Model karty	3DMark 2005	3DMark 2003	Doom 3 1024 x 768 4/16 (fps)	Doom 3 1280 x 1024 4/16 (fps)	Splinter Cell: Chaos Theory 1024 x 768 Shader Model 3.0 (fps)	Splinter Cell: Chaos Theory 1280 x 1024 Shader Model 3.0 (fps)
X1800 XT	8462	17144	79	58	89	64
7800 GTX	7226	16393	96	69	81	57
7800 GT	6696	14879	82	62	68	47
6800 Ultra	6384	13267	75	54	57	39
X850 XT PE	5618	13173	69	49	55 (SM 2.0)	37



System Avivo, zaimplementowany w każdej karcie z serii X1000...



...dzięki własnym procedurom dekodowania i zaawansowanym efektom post-processingu...



...zapewnia rewelacyjną jakość obrazu, widoczną szczególnie w filmach.

Seria X1800 to najwydajniejsze karty, przeznaczone dla zamożnych graczy. Konkurują z GeForce 7800 GT i GTX. Oparto je na procesorze graficznym R520, który posiada wbudowany koder telewizyjny o nazwie Xilleon. Wspierają one sprzętową akcelerację kodowania H.264 oraz obsługę CrossFire.

Jest to odpowiednik technologii NVIDIA SLI, pozwalający łączyć ze sobą dwie karty graficzne. Cechą szczególną chipu R520 jest nowy kontroler pamięci z 512-bitową szyną wewnętrzną, zewnętrzna ma jednak nadal jedynie 256-bitów. Radeon X1800 posiada 16 potoków renderujących i 8 jednostek vertex shader. Słabszy model XL kosztuje około 1800 zł, za najszybszego XT przyjdzie zapłacić 2300 zł.

Seria X1600 to z kolei karty przeznaczone dla graczy szukających dość wydajnej karty w rozsądnej cenie – od 650 do 850 zł. Serce X1600 stanowi procesor graficzny RV530. Ma te same cechy co 520, z tą różnicą, że dysponuje tylko dwunastoma potokami renderowania i pięcioma jednostkami vertex shader. Poza tym X1600 operuje na mniej wydajnej szynie pamięci (256-bit wewnętrznie i tylko 128-bit zewnętrznie). Cechą szczególną wszystkich modeli X1600 jest bardzo niski pobór energii, rzędu 40 W. Niestety, ze względu na zastosowanie tylko czterech jednostek ROP, nie są to karty zbyt wydajne.

Karty należące do serii **X1300 to modele przeznaczone dla osób, które grają bardzo rzadko lub w ogóle.** Zaledwie cztery potoki renderowania i dwie jednostki vertex shader nie oferują zbyt wysokiej wydajności. Mimo to, X1300 zachował inne cechy swoich starszych braci. Czyli wysoką jakość obrazu oraz sprzętowe wspomaganie kodowania i dekodowania obrazu wideo. Seria X1300 oparta jest na chipie RV515. Jego główna cecha to hardware'owa akceleracja kodowania wysokiej jakości trybu kompresji o nazwie H.264 i obsługa HDCP dostępna dzięki ATI Avivo. Ceny kart z serii X1300 wahają się w granicach od 400 do 500 zł.



X 1000 dla każdego

NOWOŚCI TECHNICZNE

Największa nowość techniczna w serii X1000 to pełna zgodność z DirectX 9.0c i technologią Shader Model 3.0. Pozwala to cieszyć się wszystkimi najnowszymi efektami graficznymi z HDR włącznie. Unikalna **cecha kart ATI, dająca przewagę nad produktami NVIDIA, to możliwość uaktywnienia wygładzania krawędzi wraz z HDR.** Do tej pory było to niemożliwe na jakiejkolwiek domowej karcie graficznej. ATI proponuje także GPU z możliwością 128-bitowego, zmiennoprzecinkowego renderowania. Ma to według ATI duże znaczenie, szczególnie przy renderingu w trybie HDR (High Dynamic Range). Operacja cieniowania (piksela lub wierzchołka) może zostać wykonana w 128-bitowym formacie danych, przy 32 bitach na kanał. Przy wielokrotnych rozgałęzieniach i pętlach uproszczenia w obliczeniach skutkiem są często widoczne błędy w wyświetlaniu grafiki na starszych kartach, oferujących maksymalnie 16 bitów na kanał. 128-bitowy format danych pozwala je wyeliminować. Również rewelacyjnie prezentuje się nowa technika mapowania powierzchni o nazwie Parallax Occulsion Mapping. Dzięki niej niezwykle realistycznie wygląda kostka brukowa czy cegły w murze. Niestety, jak zwykle w takich przypadkach, gry korzystające z nowych technik renderowania pojawią się dopiero za kilka miesięcy. Może do tej pory ceny kart spadną do rozsądnego poziomu...

LEPSZY OBRAZ

Poza nowościami technicznymi ATI zadbało także o poprawę jakości obrazu. Najważniejszy dodatek to nowa metoda wygładzania krawędzi z przeźroczystością. W działaniu „Adaptive Antialiasing" oferuje to samo, co „Transparency Antialiasing" znany posiadaczom kart GeForce 7, czyli wygładza postrzępione krawędzie takich obiektów jak siatki, trawa czy liście na drzewach. Poza tym karty X1000 oferują udoskonalone metody filtrowania anizotropowego tekstur. Liczba próbek wymaganych dla każdego piksela jest obliczana dokładniej. Rezultatem jest jeszcze większa ostrość tekstur przy niższym stopniu użycia procesora graficznego. Filtrowanie trójliniowe także zostało lepiej dopracowane, dzięki czemu przejścia pomiędzy kolejnymi poziomami tekstur będą jeszcze mniej widoczne dla ludzkiego oka.

COŚ DLA KINOMANA

Karty ATI potrafią zająć się także obróbką i wspomaganiem obrazu wideo. **Szereg nowych funkcji został zintegrowany w platformę Avivo dostępną na każdej karcie z serii X1000.** Avivo ma za zadanie dostarczyć użytkownikowi jak najlepszych wrażeń podczas oglądania filmów we wszystkich możliwych formatach. Tym sposobem Radeony z serii X1000 niewątpliwie znajdą swoje zastosowanie w komputerach typu HTPC (Home-Theatre PC). Avivo przejmuje strumień kodowania i dekodowania wideo. Wspomaga dekodowanie tak wymagających sprzętowo formatów, jak chociażby H.264, z którym do tej pory miały problemy nawet dobrze wyposażone komputery. Technologia Avivo oferuje również bardzo zaawansowane opcje post-processingu, jak np. wyeliminowanie przeplotu obrazu, 3D comb filter czy automatyczną korekcję kolorów.

Cowon iAudio F1

Nowy model Cowon iAudio nieprzypadkowo został nazwany F1. Bryła odtwarzacza stylizowana jest na bolid Formuły 1. Fanom motoryzacji na pewno spodoba się ten pomysł. Również menu urządzenia i potencjometry nawiązują do F1 (np. przypominające samochodowe zegary wskaźniki głośności obu kanałów czy dwie rury wydechowe bolidu – gniazdo słuchawkowe oraz port USB).

Z odtwarzaniem MP3 oraz innych dostępnych formatów sprzęt nie ma najmniejszych problemów. Urządzenie posiada również **dyktafon, który jednak pozostawia wiele do życzenia** – jakość nagrań jest po prostu kiepska. Za to wbudowane radio działa bez zarzutu.

Urządzenie komunikuje się z użytkownikiem za pomocą 4-liniowego wyświetlacza OLED (szyba bolidu). Nawigacja odbywa się dzięki zintegrowanym w jednym panelu przyciskom oraz joystickowi. Ten ostatni działa dość nieprecyzyjnie.



F1 wygląda trochę jak „resorak”, czyli mały samochodzik dla dzieci. Z kieszonkowego nie da się jednak uzbierać na F1...

Użytkownik ma do dyspozycji 5-pasmowy equalizer oraz sześć gotowych ustawień. Ciekawostką jest obsługa efektów BBE, Mach3Bass, MP Enhance, 3D Surround (to m.in. dźwięk przestrzenny, ulepszony bas). Niestety **przeciętne słuchawki F1 nie pozwalają się w pełni cieszyć z tych efektów.**

Oprogramowanie dostarczone wraz z F1 zawiera m.in. aplikację JetShell, która posiada takie opcje, jak zarządzanie utworami, listami odtwarzania, ripowanie CD. Jest też interesujący programik JetLogo, który umożliwia zaprojektowanie (w komputerze) i przesłanie do odtwarzacza własnego, animowanego logo. **Cowon iAudio F1 nie różni się wiele od swoich, opisywanych już przez nas poprzedników.** Właściwie jedyna poważna zmiana dotyczy nietypowego wyglądu odtwarzacza. Czy warto za to płacić ekstra?

Cowon iAudio F1

Producent:	iAudio http://www.iaudio.com/
Dystrybutor w Polsce:	iAudio http://www.iaudio.pl/
(+)	wysoka jakość dźwięku • niewielkie gabaryty • dobre i wygodne menu • bardzo wyraźny wyświetlacz • interesująca, oryginalna stylistyka
(−)	wygórowana cena • przeciętny dyktafon • przeciętnej jakości słuchawki • brak instrukcji PL • nieprecyzyjne działanie joysticka

Dane techniczne

cena dystrybutora: 512 MB 699,00 1 GB 849,00
cena w sieci: 512 MB 602,00 1 GB 757,00

- do 18 godzin działania, akumulator jonowo-polimerowy
- odtwarza: MP3, OGG, WMA, ASF, WAV
- obsługa tagów ID3v2, ID3v1
- ustawianie prędkości przewijania tekstu oraz czasu działania podświetlania
- pamięć wbudowana: 512 MB lub 1 GB
- equalizer (normal, rock, pop, jazz, classic, vocal, użytkownika)
- złącze: USB 2.0
- obsługa BBE, Mach3Bass, MP Enhance, 3D Surround
- funkcja zegarka
- pasmo przenoszenia: 20 Hz – 20 KHz
- wyświetlacz: 128 x 64 pikseli, 4-liniowy, dwukolorowy OLED
- masa z baterią: 34 g
- wymiary 74 x 25 x 18 mm

Lekki i niewielki, oryginalny odtwarzacz MP3. Spore możliwości stawiają go wśród liderów, ale bardzo wysoka cena praktycznie wyklucza z czołówki stawki.



Z-Cyber Zling Karla

Chiński Zling koncentrował się dotychczas na małych, tanich modelach przenośnych playerów MP3. Pozazdrościł chyba jednak dominacji iPoda z Apple, nowych i udanych urządzeń z Creative i iRiver.

Zling Karla oferuje twardy dysk o pojemności 5 GB, który może posłużyć ci do przechowywania i kopiowania danych oraz oczywiście do gromadzenia i słuchania muzyki w formacie MP3 (oraz WMA). Ciekawe, że niezbyt duży, kolorowy wyświetlacz Karli (1.5", 128 x 128, 65 tysięcy kolorów) pozwala również na przeglądanie plików JPEG, a nawet oglądanie filmów w formacie MPEG-4. Na płycie CD dołączonej do zestawu znajduje się użyteczny program VirtualDub, który umożliwi ci skompresowanie plików AVI do MPEG-4. **Niestety, filmy wyświetlane są z prędkością 12 klatek na sekundę i jest to na pewno za mało** (widać brzydkie przeskoki).

Litowa bateria zastosowana w odtwarzaczu ma pojemność 650 mAh, co wystarczyło mi na ok. 7 godzin słuchania muzyki (czas działania jest uzależniony od odtwarzanych mediów i wielu innych czynników, ale maksymalnie wynosi 18 h). Szkoda, że ładowanie baterii do maksimum trwa aż dwie godziny. Trochę długo.

Radio Karli działa bez zarzutu, niestety dyktafon nie uzyskał już tak dobrej oceny, przede wszystkim ze względu na nie najlepszy mikrofon. Z kolei jakość odtwarzanego dźwięku jest poprawna, ale słuchawki są kiepskiej jakości. Jeśli jednak będziesz chciał je zmienić, będziesz musiał zastosować przejściówkę, bo wejście słuchawkowe ma nietypowe gniazdo mini-jack.



Małe, lekkie i przyjemne wizualnie urządzenie. Jeśli nie stać cię na iPoda, Zling Karla może być wartą rozważenia alternatywą.

Odtwarzacz Zling to urządzenie solidne (metalowa, dopracowana obudowa), pojemne, a przede wszystkim funkcjonalne i wygodne w użytkowaniu. Co więcej, cena Karli jest niewygórowana – jak na tę klasę urządzeń.

Z-Cyber Zling Karla

Producent:	Z-cyber http://www.z-cyber.net/
Dystrybutor w Polsce:	Megabajt http://www.megabajt.com.pl/
(+)	dobry equalizer • lekka i wytrzymała konstrukcja • opcja DRM 10 • duży, szybki dysk • bardzo dobre radio z możliwością zapisania 30 stacji • przemyślane i wygodne menu • pokrowiec (z materiału)
(−)	kolory wyświetlacza są blade • gumowa zaślepka gniazda mini-USB wydaje się zbyt delikatna • nietypowe gniazdo słuchawkowe • kiepskiej jakości słuchawki, za krótki kabel • przeciętny dyktafon • brak instrukcji po polsku

Dane techniczne

cena dystrybutora: 596,00

- do 18 godzin działania, akumulator Li 650 mAh
- odtwarza: MP3, WMA, JPEG, MPEG-4
- ID3 tag
- DRM 10
- pamięć wbudowana: 5 GB
- equalizer (normal, bass, classic, rock, jazz, pop)
- złącze: Hi-Speed USB 2.0
- radio, zakres częstotliwości: 76 MHz – 108 MHz
- pamięć: 30 stacji radiowych
- pasmo przenoszenia: 20 Hz - 20 KHz
- wyświetlacz ciekłokrystaliczny: C-STN 1.5", 128 x 128, 65 tysięcy kolorów
- masa: 72 g
- wymiary: 82 x 50 x 14 mm

Relacja ceny do jakości bardzo dobra. Niestety, podobnie jak w poprzednich modelach Zling, zastosowano nietypowe gniazda (tym razem mini-jack słuchawkowy).



Saitek Cyborg Evo Force

Nowy Saitek to mocniejszy brat Cyborg Evo Wireless. Największa różnica pomiędzy modelami dotyczy zastosowanego w Evo Force systemu wibracji. Sam joystick jest też oczywiście cięższy (ze względu na silnik). Dodatkowo wyposażono go w spory transformator (który nie został wbudowany w urządzenie, lecz połączony jest przewodem).

Cyborg Evo Force posiada pięć cyfrowych przycisków fire na drążku, cztery buttony wbudowane w podstawkę oraz dwa shifty. Ma też ośmiokierunkowy przełącznik HAT, cyngiel i kontroler przepustnicy. Model przewidziany jest zarówno dla prawo-, jak i leworęcznych graczy, co jest pewną słabością konstrukcji (podstawka pod dłoń nie jest idealnie wyprofilowana).

Cyborg Evo Force najbliższy jest chyba konstrukcji Logitecha, Extreme 3D Pro. W przeciwieństwie do swego konkurenta manetka joya chodzi nieco lżej (mimo mocnej sprężyny osadzonej w rękojeści). Logitech jest za to stabilniejszy (szersza, lepiej skonstruowana podstawka) i nie razi tak w oczy jak produkt Saiteka. A światełek Cyborg ma sporo – aż sześć w podstawce oraz jedno w główce manetki. Świecą intensywnie i nie można ich wyłączyć (sic!). Warto jeszcze dodać, że przepustnica Saiteka działa z większą precyzja niż w Logitechu. Bardzo zaskoczyło mnie, że Evo Force mocno się rozgrzewa. Szczególnie odczuwalne jest to w okolicy przepustnicy i nieco mnie irytowało. Poza tym nowy joystick Saiteka doskonale sprawdził się w działaniu. Zastanawiam się tylko, biorąc pod uwagę jego dość delikatną budowę, jak długo wytrzyma ostre granie.



Siedem niebieskich diod w ciemnym pokoju może wypalić oczy. Dlaczego nie można wyłączyć tego efektu?!

Saitek Cyborg Evo Force

Producent:	Saitek http://www.saitek.pl/
Dystrybutor w Polsce:	Karuma Polska http://www.saitek.pl/
+	błyskawiczna instalacja • dobry efekt wibracji • dobry spust • wielostopniowa regulacja ustawienia manetki bez konieczności używania narzędzi (metalowe pokrętła) • wysoka jakość wykonania • świetna praca i precyzja
–	wysoka cena • nieco za mała podstawka • intensywne niebieskie podświetlenie, którego nie można wyłączyć • mocno rozgrzewająca się podstawka

Dane techniczne — cena dystrybutora 249,00

- pięć cyfrowych przycisków fire zamontowanych na drążku
- cztery cyfrowe przyciski wbudowane w podstawę
- dwa przyciski shift wbudowane w podstawę
- ośmiokierunkowy grzybek
- kontroler przepustnicy
- funkcja 3D TWIST
- wibracje: tak
- podłączenie: USB
- cyfrowy spust ognia ciągłego
- sprzężenie zwrotne jak w kierownicy R440 (wbudowane dwa siłowniki)

Dwa mocne siłowniki potrafią niemal wyrwać drążek Evo Force z dłoni. Sprzęt wysokiej klasy i – co za tym idzie – niestety drogi.

MOŻLIWOŚCI 5- | WYGLĄD 5 | CENA 3 | OCENA 5-

Speed Link 4in1 Power Feedback Racing

Trzeba to sobie powiedzieć jasno: **poważny komputerowy rajdowiec bez kierownicy jest jak święta bez „Szklanej pułapki" w telewizji.** Inaczej mówiąc: nie do pomyślenia.

Samo kółko jednak po jakimś czasie już nie wystarcza, potrzeba również innych bodźców. Te z powodzeniem dostarczone zostaną większości amatorów wyścigów przez kierownicę Speed Linka.

Jest ona bardzo solidnie wykonana – **ma skóropodobne obicie, a pedały gazu i hamulca osadzone są na odpowiednio dużej podstawce, dzięki czemu nie ślizgają się pod biurkiem.** Głównymi atrakcjami są tu jednak efekt force feedback (dość mocny, trzeba przyznać) oraz aż 250° obrotu. Jeśli to dla kogoś za wiele, nic nie stoi na przeszkodzie, by szybko i sprawnie zwiększyć nieco strefę bezwładności, dzięki której nie trzeba maksymalnie wychylać kierownicy, by uzyskać pełny skręt.



Ostatni krzyk mody: kierownica ze skrzydełkami!

Urządzenie wyposażono dodatkowo w specjalne skrzydełka, które ułatwiają trzymanie go na kolanach (nie zaś, jak w większości kierownic, między nogami). Oczywiście istnieje też możliwość przypięcia do biurka, co jest w sumie najwygodniejsze. Nie ma niestety sprzętu bez wad, choć te nie są bardzo uciążliwe. Właściwie to podczas testów natrafiłem na dwa mankamenty: **Speed Link nie oferuje manetki zmiany biegów, a pedały są nieco za wysoko osadzone**, przez co noga się po jakimś czasie może zmęczyć.

Aha, jeśli kogoś ciekawi, skąd w nazwie „4in1", już tłumaczę: kierownica działa na Xboksie, PS2, GC i oczywiście PC.

Speed Link 4in1 PFR

Producent:	Speed Link http://www.speed-link.com/
Dystrybutor w Polsce:	Multimedia Vision http://www.mmv.pl/
+	wykonanie • 250 stopni obrotu • dobry i dość mocny efekt force feedback
–	brak manetki skrzyni biegów • zbyt wysoko osadzone pedały

Dane techniczne — cena dystrybutora 319,00

- interfejs: USB
- 8 przycisków + 4 kierunkowe
- force feedback
- kąt obrotu: 250°
- kompatybilna z PC/PS2/Xbox/GameCube
- konfigurowalna czułość ruchów
- osłona na kierownicę ze sztucznej skóry

Ładna, stabilna, dobrze sprawdza się w grach. Niezłe rozwiązanie dla kogoś, kto chce mieć wysokiej jakości sprzęt za stosunkowo niewygórowaną cenę.

MOŻLIWOŚCI 4 | WYGLĄD 5 | CENA 4 | OCENA 4+

7164 konkurs SMS



Zdobądź czarną jak smoła koszulkę z logo Sky Fighters! Osłoń oczęta czapką z logo filmu!



DO WYGRANIA
pięć koszulek i czapeczki!

Aby wygrać, wybierz jedną, właściwą odpowiedź!

Czy Mirage 2000 to:

A. Nowy model sokowirówki
B. Impreza techno w Mrągowie w 2000 roku
C. Francuski samolot myśliwski

Odpowiedź wpisz według schematu: **CL.MI.X**, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C) i wyślij SMS-em pod numer **7164**! Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto). Na zgłoszenia czekamy do 15 lutego 2006 r.

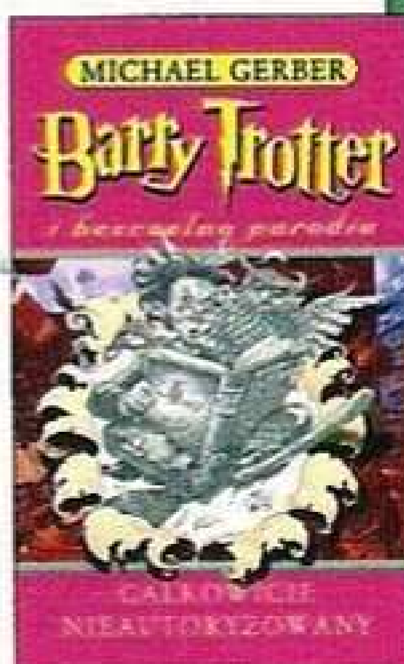
Fundatorem nagrody jest Monolith Films.

Barry Trotter i bezczelna parodia

„Barry Trotter i bezczelna parodia" to satyryczne, zabawne spojrzenie na fenomen Harry'ego Pottera. Tytułowy bohater ma 22 lata i wciąż studiuje w Szkole Magii Hogwash. Nie musi się spieszyć, bo dzięki opowiadającym o nim książkom G.K. Rollin został milionerem, z radością zatem oddaje się rozkoszom pijackiego, studenckiego życia.

Książka zawiera ironiczne aluzje pod adresem „Harry'ego Pottera", lecz **Gerber kieruje ostrze humoru głównie przeciw potworowi marketingowemu, jakim stał się Harry.** W Stanach Zjednoczonych ukazały się już cztery tomy przygód Barry'ego Trottera. Książka dozwolona jest od lat szesnastu.

„Barry Trotter" to dobrze zapowiadająca się, interesująca parodia literacka, rzucająca nowe światło na książki Rowling i wychwytująca ich niuanse i irytujące szczegóły. Nie trafia do was Harry? Być może Barry was zachwyci!



Tytuł: „Barry Trotter i bezczelna parodia"
Autor: Michael Gerber
Wydawca: Mag
Rok wydania: 2006
Edycja: oprawa miękka
Cena wydawcy: 25 zł

Warcraft: Smocze Łowy

Ciekawa rzecz – **komiks osadzony w uniwersum Warcrafta rysowany w mangowym stylu.** „Smocze Łowy" to pierwsza część trylogii „Sunwell", której głównym bohaterem jest błękitny smok Kalec, tyle że występujący tu głównie w ludzkiej postaci. Przy pomocy Anveeny, pięknej wieśniaczki skrywającej nie lada sekret, Kalec wyrusza w podróż, która może zadecydować o losach świata Azeroth. **Fabuła – mimo że jej autorem jest ceniony przez fanów fantasy Richard A. Knaak – jest więc dość standardowa**, trudno liczyć na większe fabularne zaskoczenia, ale znany i lubiany świat (gra się w tego WoW-a, he, he, he) oraz gęsta, egzotyczna kreska koreańskiego rysownika Jae Hwan Kima sprawiają, że „Smoczymi Łowami" – tak samo, jak i pozostałymi tomami z trylogii „Sunwell" – warto się poważnie zainteresować. Szczególnie jeśli większą część doby spędzasz na serwerach World of Warcraft...



Tytuł: „Warcraft: Smocze Łowy"
Autor: Richard A. Knaak
Rysunki: Jae Hwan Kim
Wydawca: Kassen
Rok wydania: 2005
Cena wydawcy: 19 zł

Panasonic DVD-S49

Nowy stacjonarny odtwarzacz DVD Panasonica nie tylko profesjonalnie wygląda (sprzęt tej firmy zawsze charakteryzował się niekoniecznie efektownym, ale solidnym designem), ale również oferuje sporo możliwości. Odtwarza wszystkie przydatne obecnie standardy (w tym także pliki MP3 i DivX), jak i formaty zapisu (też DVD-RW i DVD-RAM). Ma bardzo porządny przetwornik wideo o parametrach 108 MHz/12 bitów. Posiada również dekodery DTS i Dolby Digital oraz dodatkowe bajery, jak np. system wywołujący wrażenie dźwięku dookolnego na słuchawkach czy zwiększający słyszalność dialogów. Na dodatek, **jak na sprzęt renomowanego producenta, kosztuje stosunkowo niewiele.** Idealny odtwarzacz dla oszczędnego użytkownika? Niestety – nie do końca...

Problem, polega głównie na tym, że Panasonic DVD-S49, podobnie jak wiele sprzętów renomowanych firm, po prostu „się szanuje". W związku z tym normalne płyty DVD czy CD-Audio odgrywa bez najmniejszych problemów, ale gorzej jest z odtwarzaniem nośników nagrywanych na niemarkowych nagrywarkach komputerowych; płyt, na których jednocześnie znajdują się np. zdjęcia i pliki MP3, a także niektórych DivX-ów. **Bez aktualizacji firmware'u – na szczęście przebiega ona bezproblemowo – DVD-S49 nie odtwarza napisów z polskimi znakami.** Tymczasem typowy „oszczędny użytkownik" właśnie tego typu kłopotów chciałby jak najbardziej uniknąć.

Jeśli nie zamierzasz kłaść na tacce odtwarzacza płytek zbyt „szemranych", wtedy Panasonic DVD-S49 jest sprzętem godnym polecenia. Trudno mieć bowiem do niego inne zastrzeżenia niż te opisane wyżej.



Bardzo poważny odtwarzacz za nie tak poważną cenę.

Panasonic DVD-S49

Producent:	Panasonic http://www.panasonic.pl/
Dystrybutor w Polsce:	Sigma International Ltd Sp. z o.o. http://www.sigma.com.pl/
+	poważny, profesjonalny wygląd • bardzo dobry przetwornik wideo • obsługuje wszystkie niezbędne formaty i standardy zapisu • bogaty zestaw wyjść • funkcjonalny pilot • dwie wersje kolorystyczne: czarna i srebrna
−	wygląd poważny, ale przez to mało efektowny • kłopoty z odtwarzaniem niektórych rodzajów płyt i plików • konieczność aktualizacji firmware'u, by móc wyświetlać polskie znaki

Dane techniczne — cena dystrybutora 359,00 — cena w sieci 339,00

- system TV: PAL, NTSC
- nośniki: DVD-Audio, DVD-Video, DVD-RAM, DVD-R, DVD-RW, CD, CD-R, CD-RW
- formaty: MP3, WMA, JPEG, MPEG4, DivX, VCD, SVCD, Audio-CD, DVD, HighMAT
- napisy: TXT, SUB, SRT
- wymiary: 430 x 43 x 248 mm
- gwarancja na 24 miesiące

Poważny sprzęt za nieduże pieniądze. Jeśli nie zamierzasz odtwarzać na nim wielosesyjnych płyt DVD z nietypowymi plikami DivX, wypalonych na starej nagrywarce, nie będziesz na niego narzekał.

MOŻLIWOŚCI 4+ | WYGLĄD 4 | CENA 4+ | OCENA 4+

Plustek OpticPro ST64+

Zanim zaczniesz myśleć o skanerze, odpowiedz sobie na jedno pytanie: do czego jest ci on potrzebny? Jeśli nie potrzebujesz go na co dzień, tylko uważasz, że to fajny gadżet – spożytkuj swoją kasę inaczej.

Piszę tak dlatego, że mam wielu znajomych, którzy kupili sobie dawno temu skanery tylko po to, by na początku radośnie skanować mnóstwo rzeczy (łącznie z różnymi częściami ciała) i znudzić się urządzeniem po kilku dniach, po czym odłożyć je w kąt i nie używać przez lata. W takim wypadku zawsze lepiej sprzęt pożyczyć – w przeciwnym świetnym wyborem będzie OpticPro ST64+. Cechuje go bardzo **estetyczny wygląd, duże możliwości, bogate oprogramowanie i nade wszystko przyzwoita jakość skanów.**

Plustek oferuje 3200 x 6400 dpi, co **pozwala zeskanować zdjęcie legitymacyjne (!) w rozdzielczości około 4000 x 6000 pikseli.** Jest to wynik zdecydowanie za wysoki jak na potrzeby przeciętnego użytkownika. Sprzęt został też wyposażony w nakładki do skanowania slajdów i negatywów. Nadaje się do tego nieźle, o ile używać go będziesz tylko do zastosowań amatorskich (do profesjonalnych przeznaczone są urządzenia, których ceny wahają się od 2 do 150... tysięcy złotych).

Pochwalić też należy bogate oprogramowanie, ze znakomitym softem do „czytania" – FineReaderem 6.0 Sprint PL. **Przenosi on nadrukowany na kartce tekst do Wordpada, rozpoznaje polskie znaki i wymaga wprowadzenia naprawdę niewielu poprawek.** Poza tym dostajesz też proste narzędzia do edycji i katalogowania zdjęć. OpticPro ST64+ to dobre rozwiązanie dla każdego, choć należy pamiętać, że można kupić amatorski skaner, o nieco mniejszych możliwościach, znacznie taniej (już od 200 złotych).



O ile nie zawalisz go papierkami, skaner może być prawdziwą ozdobą biurka.

Plustek OpticPro ST64+

Producent:	Plustek http://www.plustek.com/
Dystrybutor w Polsce:	Multimedia Vision http://www.mmv.pl/
+	ładny • bogate oprogramowanie • podkładki na slajdy etc.
−	ciut droższy od konkurencji • dość ciężki

Dane techniczne — cena dystrybutora 499,00 — cena w sieci 429,00

- rozdzielczość optyczna: 3200 x 6400 dpi
- głębia barw: 48 bitów
- nakładka do slajdów i negatywów
- możliwość przechowywania w pionie
- przyciski szybkiego dostępu na obudowie
- gwarancja: 24 miesiące z bezpłatnym serwisem Door-To-Door
- wymiary: 440 x 265 x 79 mm
- waga: 2,8 kg
- oprogramowanie: m.in. FineReader 6.0 Sprint PL, CorelDRAW, Corel Photobook, Corel PhotoAlbum

Jeśli dysponujesz kilkoma stówami, OpticPro ST64+ bardzo dobrze nadaje się do tego, by je weń zainwestować. O ile potrzebujesz skanera tylko do zastosowań amatorskich.

MOŻLIWOŚCI 5 | WYGLĄD 5+ | CENA 4- | OCENA 5

Avacs Friend 256 MB

Zwykle o odtwarzaczach, które do nas przychodzą, niewiele można napisać, bo wszystkie są do siebie bardzo podobne. Zdecydowana większość ma przyzwoite radio i dyktafon, a muzykę gra tak dobrze, że właściwie różnice pomiędzy poszczególnymi modelami są niezauważalne. Avacs Friend jest inny.



Standardowy wygląd i tragicznie zła jakość dźwięku. Trzymaj się od tego z daleka!

Player ten zostanie twoim szczerym i prawdziwym przyjacielem, z którym pewnie nie będziesz chciał się rozstawać, ale tylko pod jednym warunkiem. Miłość, którą będziesz go darzyć, musi być całkowicie platoniczna. Inaczej mówiąc: **nawet nie próbuj słuchać przy jego użyciu muzyki!!!** Tak fatalnego dźwięku nie słyszałem jeszcze nigdy wcześniej, nawet w najtańszych, najbardziej tandetnych odtwarzaczach! Tego nie rekompensuje zupełnie nic – cena Frienda, jak na przenośną pamięć z możliwością nagrywania dźwięku, jest zdecydowanie za wysoka.

Jedynym racjonalnym wytłumaczeniem takiej sytuacji byłoby to, że do testów jakimś zrządzeniem losu dostałem wadliwy egzemplarz. **Patrząc jednak na wykończenie słuchawek, obawiam się, że producent chciał zaoszczędzić na czym tylko się dało.** Po jednym dniu używania zepsuł się klips łączący odtwarzacz z obrożą. Nie wiem, co stałoby się po kolejnym, bo dbając o swoje zdrowie psychiczne i słuch, więcej odtwarzacza nie uruchamiałem. Krótko: jeśli chcesz „znielubić" jakiś kawałek – posłuchaj go na Avacs Friendzie, skuteczność gwarantowana.

Avacs Friend 256 MB

Producent:	Avacs http://www.avacs.com.pl/
Dystrybutor w Polsce:	Megabajt http://www.megabajt.com.pl/
+	działa jako dysk • jest niedrogi!
–	ja ładniej śpiewam, niż on gra (a śpiewam tragicznie...) • poprzedni minus to mało?!

Dane techniczne — cena dystrybutora 169,00; cena w sieci 167,47

- dyktafon
- transfer przez USB 2.0
- odtwarzane formaty: MP3 / WMA
- pamięć: 256 MB
- tuner radiowy
- zasilanie: bateria AAA

Dla masochistów albo tych, którym stado słoni przydeptało uszy. Dźwięk wydawany przez to urządzenie powinien być zakazany, jak każda inna broń masowego rażenia.

MOŻLIWOŚCI 2-
WYGLĄD 3+
CENA 3-



A4 Tech X-708

A4Tech postanowił zaatakować pozycje okupowane przez Razera i Logitecha. Nowa seria X-7 składa się na razie z trzech egzemplarzy, z których najlepszy (X-718) może poszczycić się DPI 2000. A4Tech X-708 różni się od wspomnianego modelu właśnie DPI (800) i designem.

Pozostałe parametry kontrolera są bardzo wyśrubowane. **Układ optyczny charakteryzuje się świetną czułością. Może wychwycić 5,8 megapikseli na sekundę.** Czas reakcji X-708 wynosi 1 ms, a próbkowanie 6500 klatek na sekundę (Razer Copperhead: 7080 fps). Mysz wyposażona jest w 6 programowalnych przycisków, w tym dwa umieszczone z boku obudowy (w optymalnej odległości od kciuka). Praca przycisków i rolki jest bez zarzutu. X-708 błyskawicznie reaguje na najmniejsze nawet drgnienie ręki.

Długi przewód X-708 ma jedynie 2 mm grubości. Moje obawy, że jest zbyt delikatny i podczas ostrej gry go uszkodzę, okazały się nieuzasadnione. **Mysz przeznaczona jest dla graczy praworęcznych, ma optymalną długość i wysokość.** Podczas intensywnego grania gładka powierzchnia może jednak zwilgotnieć.



Dwa górne, zintegrowane klawisze X-708 działają lekko i precyzyjnie (w przeciwieństwie do droższego modelu Trust MI-4500X).

A4 Tech X-708

Producent:	A4Tech http://www.a4tech.pl/
Dystrybutor w Polsce:	Megabajt http://www.megabajt.com.pl/
+	solidna konstrukcja • dobre wykończenie • długi i cienki kabel • bardzo przyzwoite parametry techniczne • gwarancja na 24 miesiące • świetna cena • dobrze rozmieszczone, skuteczne ślizgacze
–	błyszczący plastik dość łatwo się rysuje • 800 dpi to za mało dla profów*

Dane techniczne — cena dystrybutora 75,00

- typ myszki: optyczna
- przyłączenie: USB
- liczba przycisków: 6 + rolka
- próbkowanie: 6500 klatek na sekundę
- czas reakcji: 1 ms
- rozdzielczość: 800 dpi i duży czytnik optyczny 30 x 30 (zwiększa dokładność)
- szybkość: 40 cali/s (1 cal = 25,3995 mm)
- długość kabla: 175 cm

Japońskie mikrostyki OMRON użyte w X-708 wytrzymują podobno do 800 000 kliknięć. Warto zapłacić 75 zł, żeby się tym przekonać.

MOŻLIWOŚCI 4
WYGLĄD 4
CENA 4+



*profesjonalnych graczy

Bardzo dobrym pomysłem są lekko chropowate, boczne ścianki kontrolera (dzięki temu mysz pewnie trzyma się nawet w spoconej dłoni).

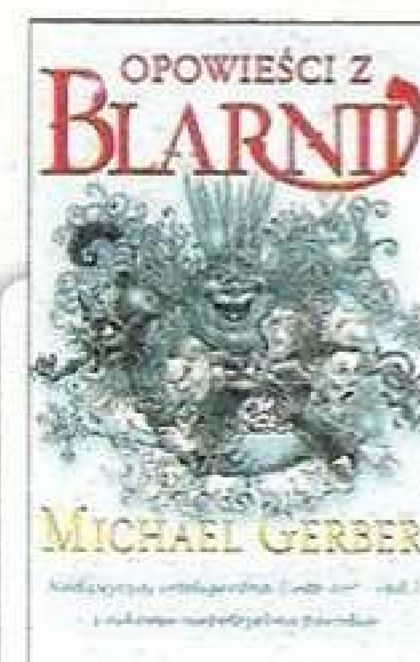
Wielkie dzięki dla A4Techa za brak świecących elementów w myszy. Jedynie dolna krawędź kontrolera lekko opalizuje czerwonym kolorem (od lasera). A4Tech X-708 oferowany jest za bardzo przystępną cenę i wsparty 24-miesięczną gwarancją. W tej chwili wydaje się, że to jedna z lepszych ofert na rynku.

Opowieści z Blarnii

Disney chce zrobić z Narnii następnego „Władcę Pierścieni". My natomiast chcemy zarobić na Blarnii mnóstwo pieniędzy. To w sumie proste.

Między innymi w ten sposób reklamowana jest **nowa powieść Michaela Gerbera, którego ostry język i cięta riposta wykształciły się w „The Yale Record", najstarszym amerykańskim studenckim piśmie satyrycznym.** Jego teksty pojawiały się w najróżniejszych tytułach, m.in. w „The New Yorkerze", „Playboyu" i „The Wall Street Journal".

Gerber bierze na cel jeden z fenomenów medialnych, jakim na naszych oczach stają się „Kroniki Narnii". Autor specjalizuje się w zabawnych parodiach znanych hitów, wielkim sukcesem okazała się m.in. jego powieść „Nudy Pierścieni" (sam zgadnij, do jakiej książki nawiązuje tytuł). „Kroniki Blarnii" ukażą się w Polsce w dzień premiery filmu „Kroniki Narnii", 6 stycznia 2006 r.



Tytuł: „Opowieści z Blarnii"
Autor: Michael Gerber
Wydawca: Mag
Rok wydania: 2006
Edycja: oprawa miękka
Cena wydawcy: 25 zł



Złoty środek



Zdesperowana i gotowa na wszystko... Nie tylko w kuchni!

www.desperatehousewivesonline.com

(...) A co do ciągłych próśb o więcej stron na listy to jest na to złoty środek, mianowicie grupa dyskusyjna lub bardziej popularne za wschodnią granicą forum dyskusyjne. A co do Zue~ to słyszałem, że jego brat narobił tak na serio mamie do trampka ale wstyd mu było się przyznać!

PS: „Zwróćcie" nam półnagie nastolatki z mózgiem wielkości zawartości kozaka mamy Zue~

PS2: Co do odwiecznej walki z piractwem na łamach CLICKA! To jest na to rozwiązanie, a są to tak zwane MMORPG-i, więc jeżeli nie stać cię na grę to załóż neta i ściągaj gry pokroju Tibie, Conquer itd. Można by temu poświęcić parę stron których nie macie lub założyć pod-forum na forum którego również nie macie, a więc do roboty droga ekipo!

Sir Wyder

CLICK! Chcesz powiedzieć, że mają być głupie jak but? Fakt, że w wypadku „takich zdjęć" niewiele osób zwraca uwagę, czy w oczach dziewczęcia błyszczy inteligencja, hehe. A ponieważ jest zimno, szaro i byle jako, to wyjątkowo jedna fotka na rozgrzewkę. Jedna z bohaterek „Gotowych na wszystko" – w sam raz na długie zimowe wieczory.

Założenie podforum na forum, którego nie mamy. Podoba mi się. Zaraz po tym jak uruchomimy nowy serwer, którego nie mamy. Tak około 32 kwietnia może być? O! Dziwne, takiej daty w kalendarzu też nie mamy!

OK, a teraz powaga. Powiem ci, że wszyscy chcemy forum, tylko gdy w ogólnej euforii pada pytanie: „kto się tym zajmie?", pojawia się problem. Zaraz okazuje się, że ten musi właśnie wyjść, tamten nagle zauważył plamę po keczupie na swojej koszuli, a ten trzeci to właściwie w ogóle jest tutaj tylko przejazdem, hehe. A na serio, już naprawdę serio: nie mamy na razie czasu się tym zająć, za mało nas do pieczenia chleba. W planach jednak jest...

Wreszcie są! Całe dwie strony szczęścia! Nareszcie możecie wziąć głęboki oddech, złapać za długopisy (lub klawiatury) i smarować ile wlezie, jeee! Jest dwa razy większa szansa, że list zostanie opublikowany. Dodatkowo wzrasta nadzieja na Niebieską Skrzynkę lub obecność w UFO, czyli dziale listów niezwykłych, których autorzy są najprawdopodobniej forpocztą ICH wśród nas. Bierzcie się do roboty!

Herr Odyn

Nagrodę Niebieskiej Skrzynki dostaje dziś Jarek (co ma 5 dojarek, lol). Gratulujemy!

Złota Jesień

Dzień dobry! My (emerytki) z domu spokojnej starości „Złota Jesień" zastanawiamy się, czy Szanowna Redakcja „Clicka!" nie zechciałaby zamówić moherowych beretów z kolekcji Jesień/Zima 2005 za skromną opłatą. Berety te są HITEM sezonu! Do wyboru mix wzorów i kolorów. Polecają: Pensjonariuszki oraz Koło Gospodyń Wiejskich

(jola nie podam)

CLICK! Witamy i dziękujemy za tę niezwykle interesującą ofertę. Zwracam jednak uwagę, że kolekcja jesień/zima jest już trochę passe. W tej chwili myślimy o kolekcji wiosennej oraz o interesującej linii beretów pływackich, które pozwolą cieszyć się tym wspaniałym nakryciem głowy również w basenie. Prosimy o kontakt w tej sprawie.

●●●

Żałują przyjemności!

Ja mam takie pytanie: Mam DC (DreamCast) który w Polsce nie miał premiery. I skąd ja mam brać oryginalne gry???? Teraz przedstawię moją sytuacje z grami a wy mi powiecie czy u mnie występuje piractwo. Załatwiam sobie grę pirata od kolesia który oryginałów też nie posiada bo nie ma skąd ich brać, dajmy że wezmę Resident Evil Code Veronica, jak bym nie wziął „kopii zapasowej" to i tak nie miał bym oryginału. Ja grami nie handluje więc oni na niczym nie tracą, zamówię pirata i co im to przeszkadza jeśli go dalej nie sprzedaje co oni mi żałują chwile przyjemności???? Wiem że piractwo to kradzież ale ja gier nie kopiuje i sprzedaje dalej! To jak piratuje gry czy nie?

Wierny czytelnik K@mil

CLICK! Miłościwie poprawiłem ci największe błędy, ale na tym skończył mi się zapas dobroci. Sprawa jest prosta. Wyobraź sobie sytuację: ktoś ukradł z fabryki telewizorów sporo sprzętu. Od jednego z pośredników dowiedziałeś się, że ma gorący towar, kupiłeś jedną sztukę. Oglądasz sobie spokojnie w domu,

Jak zwykle śmiesznie...
Dzisiejsze czasy





UFO, CZYLI LISTY OD KOSMITÓW

Elo ziomy!

Jo jem rolnik i jo chcioł powiedzieć, że wy soma najlepsi. Dajeta super gry. Mata boską stronke w necie. Normalnie full wypas. Kilka wożnych sprow:

1.Dacie więcej stron na listy i sprzęt?
2.Moje motto: KUPA.
3.Musze chodzić za stodołe, żeby zrobić XXX [cenzura]
4.Faceci z waszej redakcji są bogami, a kobiety boginiami.
(...)

ADAM

CLICK! Mam nadzieje, że twoje motto nie bierze się z fascynacji. Jeśli za stodołą masz pole, to wszystko OK, ziemniaki i marchewka będą na pewno bardzo dorodne.

4. Jak na to wpadłeś!? Wróżyłeś z... fusów?!

nikomu nie wadzisz. Nagle wpada policja, zabiera ci TV i zakuwa w kajdanki. Co robisz? Tłumaczysz, że takich modeli w ogóle nie sprzedają w Polsce, bo wszystkie wysyłają na eksport? Że przecież nie sprzedałeś telewizora babci?

Uczestniczysz w procederze kradzieży jako paser (odkupujesz kradziony towar). Na dodatek robisz to świadomie. W świetle prawa niewiele różnisz się od tego, co ukradł. Teraz kolejna kwestia. Jeśli produkt nie miał premiery w Polsce, można sprowadzić go z zagranicy, co oczywiście wiąże się z kosztami, ale na to rady nie ma.

PS Dzisiaj na Allegro znalazłem 45 gier do Dreamcasta. Nie jest to bardzo dużo, ale daje już jakieś pole manewru.

●●●

Ciechanów rulez!

elo, w każdym liście w Clicku ktoś porusza problem papieru. A Click drukuje się w drukarni w Ciechanowie czyli tam gdzie ja mieszkam. Jako że jestem patriotą (lokalnym:)) to uważam że Click ma najlepszy papier na świecie!! wszystko co z Ciechanowa jest najlepsze!! :D

Ciechanowianin:) (gepiuu)

CLICK! To interesujące, chciałbym poznać jakąś ciechanowiczankę w takim razie, heh.

●●●

Ogromny wysiłek

Drogi Herr Odynie jak i cała Redakcjo Cilcka. (...) mam pytania do was: 1. Czy kiedykolwiek wygram coś w tych waszych konkursach o sprzęcie (kilka minut temu wysłałem smsa o słuchawki XD)? 2. Czy jest to taki ogromy wysiłek fizyczny jak i psychiczny aby do numerów dodać jakieś plakaty z gier albo chociaż jeden plakat? A tak poza tym to macie świetne czasopismo. Pozdro.

Lexter

CLICK! Wciąż muszę kasować te twoje SMS-y, zwolnij trochę!

A na serio, to szansa zawsze jest większa od zera i uzależniona przede wszystkim od liczby osób, które biorą udział w konkursie. My zresztą jedynie organizujemy nagrody, konkursy przeprowadza współpracująca z nami firma.

Temat 2. Zapakuj do woreczka razem z Clickiem plakat i powtórz to kilkadziesiąt tysięcy razy. Gwarantuje ci, że się zmęczysz zarówno fizycznie, jak i psychicznie, hehe. Zapytanie o plakaty pojawia się w waszych listach incydentalnie. Na razie nie planujemy więc tej atrakcji.

●●●

Fini będą klękać

Mam świetny pomysł. W dziale listy pojawiła się (wskrzeszona) nagroda miesiąca. Zamiast gry komputerowej (obiektu marzeń coponiektórych) i długopisa z logiem click'a (obiektu moich najskrytszych marzeń :)), moglibyście, Szanowni Panowie i Panie dać coś bardziej praktycznego. Piję tu do skoroszytu czy segregatorka jak kto woli na Clickowe CDki, dzięki któremu wasze płytki miały by swój domek. Czyż to nie cudne? Segregator w konkursach SMS? OK! Segregatorek w sklepiku on-line na waszej stronce? OK! Segregator w którymś z następnych numerów? OK OK OK, ale byłaby JAZDA!!! Pomyślicie, wujek Jarek (znaczy się ja) to jednak ma łeb, co? - fini będą klękać Wam do nóg, a fanki rzucać stanikami heeheh. Can U feel it? Z gorącymi acz zimowymi życzeniami zwiększenia czytelnictwa Clicka

pisał Jarek, co ma w domu 5 dojarek

CLICK! Tu Odynek, co nie ma dwóch z przodu jedynek, hehe. Przyznaj się, chyba się tutaj kręciłeś w pobliżu i skanowałeś nam mózgi! Pomysł kołatał się w naszych głowach już od jakiegoś czasu. Na razie nic więcej nie powiem! Z tych dwóch atrakcji, które prorokujesz, to staniki brzmią ciekawiej.

●●●

Wyciąć i zachwycać

Czy jest jakaś szansa żebyście dali plakat Heather z sillent hill3? Wiem że to już nie nowa gra ale takie kobiety się nie rodzą, a w żadnej recenzji nie znalazłem odpowiedniego zdjęcia żeby ewentualnie wyciąć i się zachwycać. p.s. no co? każdy jest troche psycholem, nie:)

Mścigniew



CLICK! Specjalnie dla ciebie Heather Morris w całej okazałości. Mam dla ciebie dobre wieści. Jeśli Heather uważasz za ideał kobiety, nie martw się, szybko znajdziesz dziewczynę, lol.

Święta, święta

Jak zwykle w okolicach Wigilii – czyli corocznego Armaggedonu karpi – dostajemy wiele okolicznościowych kartek pocztowych, zarówno od czytelników, jak i od firm, które w ten sposób chcą się nam podlizać, żebyśmy lepiej pisali o ich produktach, he, he, he. W tym roku najbardziej spodobała nam się kartka, którą dostaliśmy od CD Projektu. Z przodu widnieje obrazek z zamyślonym Wiedźminem, siedzącym na wywróconych, zasypanych śniegiem saniach (obok jest jeszcze coś...), z tyłu zaś znajduje się tekst: **Wówczas rzekł Wiedźmin do Mikołaja: „I pamiętaj, żebyś dla każdego miał prezent". Ale Mikołaj nie myślał słuchać byle wiedźmina...** A potem idą życzenia. Naprawdę śmieszne.



Z Wiedźminem lepiej nie zadzierać...

Zespół redakcyjny:
Tymon Smektała (redaktor „kupujcie polskie rapwoski" naczelny), tel. (0-71) 341-20-83 wew. 220; Maciej Kuc (spasowiały z-ca red. naczelnego), tel. (0-71) 341-20-83 wew. 200; Andrzej Sitek (czyżby z-ca red. naczelnego), tel. (0-71) 341-20-83 wew. 222, Adam Szumilak (korektor reduktor).

Reklamacje płyt CD i DVD:
Jan Jankowski (0-71) 341-20-83 wew. 100.

Dział graficzny:
Jacek Sawicki (kierownik działu DTP), Janusz Oziom, Kuba Siepkowski, Katarzyna Majcher-Buszewska.

Teksty w numerze: Łukasz Bonczol, Artur Dąbrowski, Krzysztof Grudzień, Krzysztof Kołosowski, Piotr Lewandowski, Artur Okoń, Marcin Traczyk.

Zarząd:
Prezes wydawnictwa: Witold Woźniak.
Członek zarządu: Jerzy Szulwic.
Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański.
Dyrektor finansowy: Andrzej Choynowski.
Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas.

Adres do korespondecji:
CLICK!
ul. Sukiennice 6
50-107 Wrocław

Siedziba Wydawnictwa:
ul. Motorowa 1
04-035 Warszawa

Dział reklamy
Katarzyna Jabłońska (Dział Reklamy – Dyrektor Zarządzający), Janusz Jędrzejczak (Dyrektorus Maximus), janusz.jedrzejczak@bauer.pl, tel. (0-22) 516-35-50, Lidia Ukleja, tel. (0-22) 516-35-02, Maciej Szwajkowski, tel. (0-22) 516-35-17. Faks (0-22) 516-35-60.



Druk
Drukarnia Wydawnictwa Bauer w Ciechanowie i R.R. Donnelley Europe Sp. z o.o. Kraków.

ISSN 1509-0558

Click! w Sieci:
www.click.pl
e-mail: click@click.pl



Karnawałowy konkurs SMS

Nowy rok to nowe postanowienia, nowe wyzwania, a może także... nowy sprzęt komputerowy. Wraz z firmami Arcus i Action przygotowaliśmy konkurs, w którym wygrać można kilka bardzo interesujących urządzeń.

Co jest do wygrania?



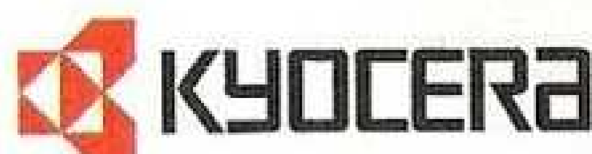












KYOCERA

Prawdziwa gwiazda naszego konkursu – drukarka laserowa korzystająca z nowoczesnej technologii ECOSYS, gwarantującej najwyższą wydajność i efektywność.

iBOX

1 Które modele myszy marki iBOX są laserowe?

A. Pilot, Silicon, Equinox 291Pro, Navigator 230
B. Discovery, Silicon, Pilot, Pyramid

2 Czy drukarka laserowa Kyocera FS-920 jest:

A. kolorowa
B. czarno-biała

Podpowiedzi szukaj na stronie internetowej www.i-box.pl, www.kyoceramita.pl

Odpowiedzi wpisz według schematu:

CL.AC.X.Y, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pierwsze, a Y na drugie z pytań konkursowych. W polu odpowiedzi wpisz A lub B.

Odpowiedzi wyślij SMS-em pod numer 7164.

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto).

Na zgłoszenia czekamy do 15 lutego 2006 r.

Odpowiedzi wyślij SMS-em pod numer 7164

Fundatorem drukarki KYOCERA jest firma Arcus

Fundatorem produktów iBOX jest firma Action

arcus

ACTION